N64 SATURN PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

576 FT

576 KONZOL

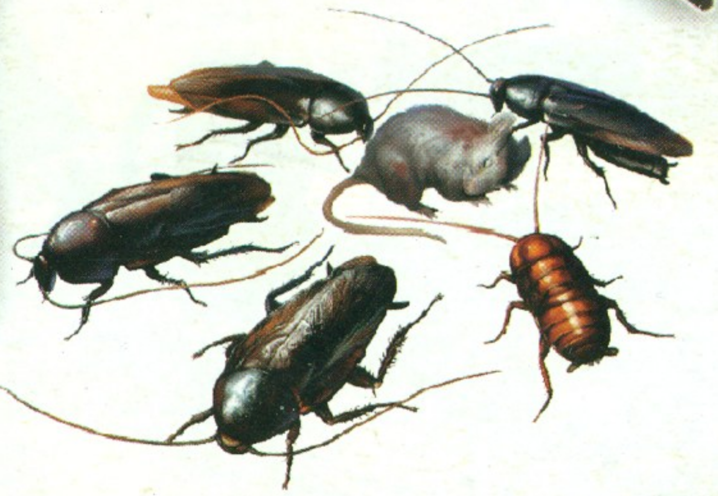
II ÉVFOLYAM 5. SZÁM
1998. MÁJUS





AMIT KÍNÁLUNK:

DEATHRAP DUNGEON - PSX
QUAKE 64 - N64
GEX 3D - PSX
DARK RIFT - N64
PITFALL 3D - PSX



RESIDENT EVIL 2
PSX

GYENGÉBB IDEGZETŰ PLAYSTATION TULAJDONOSOK EZT A JÁTÉKOT NE PRÓBÁLJÁK KI!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD HÍVJ!

PLAYSTATION

	Fogy. ár	Akciós ár
ACE COMBAT 2	11990.-	
ACTUA TENNIS	HIVJ	
ADIDAS POWER SOCCER	6990.-	
AGENT ARMSTRONG	11990.-	
AGILE WARRIOR	7990.-	
AIR COMBAT /PLATINUM	6990.-	
AIR RACE	9990.-	
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	6990.-	
AUTO DESTRUCT	11990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-	
BLAM MACHINHEAD	13990.-	9990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-	





BREATH OF FIRE 3	HIVJ	
BUGRIDERS	12990.-	
BUSHIDO BLADE	13990.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	6990.-	
C&C RED ALERT	13990.-	
CARMAGEDDON	HIVJ	
CASTLEVANIA	11990.-	
CHILL	13990.-	
COLONY WARS	11990.-	
COMMAND & CONQUER	9990.-	
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	6990.-	
CRASH BANDICOOT 2	13990.-	
CRIME KILLER	HIVJ	
CRITICOM	11990.-	
CROC	11990.-	
CRUSADER NO REMORSE	13990.-	
CRYPT KILLER	9990.-	
CYBERIA	7990.-	
DARK FORCES	13990.-	





DARK OMEN	13990.-	
DARKLIGHT CONFLICT	13990.-	
DEAD BALL ZONE	HIVJ	
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-	
DESTRUCTION DERBY 2	6990.-	
DEVIL S DECEPTION	12990.-	
DIABLO	13990.-	
DIE HARD /PLATINUM	7990.-	
DISRUPTOR	9990.-	
DUKE NUKEM 3D	13990.-	
DYNASTY WARRIORS	12990.-	
EXPLOSIVE RACING	7990.-	
FADE TO BLACK	7990.-	
FANTASTIC FOUR	9990.-	
FELONY 1179	HIVJ	
FIFA 98	13990.-	
FIGHTING FORCE	13990.-	
FLYING CORPS	HIVJ	





FORMULA 1 97	11990.-	
FORMULA KARTS	9990.-	
FORSAKEN	HIVJ	
FROGGER	11990.-	
G POLICE	11990.-	
GEX 3D	13990.-	
GRAN TURISMO	14990.-	
GRAND THEFT AUTO	12990.-	
GRID RUNNER	13990.-	
HERCULES ACTION GAME	13990.-	
INDY 500	HIVJ	
INTERNATIONAL S. S. SOCCER PRO	7990.-	
IZNOGOUD	12990.-	
JERSEY DEVIL	13990.-	
JET RIDER	12990.-	
JUDGE DREDD	11990.-	
JUMPING FLASH 2	5990.-	
LETHAL ENFORCERS	12990.-	
LOST VIKINGS 2	9990.-	
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11990.-	

LUCKY LUKE	11990.-	
MASS DESTRUCTION	9990.-	
MDK	12990.-	
MECHWARRIOR 2	13990.-	
MEGA MAN 8	HIVJ	
MEGA MAN BATTLE & CHASE	HIVJ	
MEN IN BLACK	HIVJ	
MICROMACHINES V3	13990.-	
MORRTAL KOMBAT TRILOGY /PL	7990.-	
MOTO RACER	12990.-	
MOTOR MASH	12990.-	
MOTORHEAD	12990.-	
MOTORTOON GRAND PRIX 2	13990.-	
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-	
NANOTEK WARRIOR	13990.-	
NASCAR 98	13990.-	
NBA FASTRBREAK 98	13990.-	
NBA LIVE 98	13990.-	
NEED FOR SPEED 2	11990.-	
NEED FOR SPEED 3	13990.-	
NHL FACE OFF 98	12990.-	
NHL POWERPLAY	13990.-	
NIGHTMARE CREATURES	11990.-	
NUCLEAR STRIKE	11990.-	
ODDWORLD ABE S ODDYSEE	13990.-	
ONE	13990.-	
OVERBLOOD	13990.-	





PANDEMONIUM 2	13990.-	
PANDEMONIUM	7990.-	
PEAK PERFORMANCE	11990.-	
PERFECT WEAPON	13990.-	
PGA TOUR GOLF 98	13990.-	
PHILOSOMA	9990.-	
PITFALL 3D	13990.-	
PORSCHE CHALLENGE	6990.-	
POY POY	HIVJ	
PREMIER MANAGER 98	HIVJ	
PRO PINBALL TIMESHOCK	12990.-	
PROJECT X 2- NO RELIEF	13990.-	
RALLY CROSS	11990.-	
RAMPAGE WORLD TOUR	11990.-	
RAPID RACER	9990.-	
RAYMAN /PLATINUM	7990.-	
RAYSTORM	11990.-	
REBEL ASSAULT II	13990.-	
REBOOT	13990.-	





RELOADED	13990.-	
RESIDENT EVIL 2	13990.-	
RESIDENT EVIL DIRECTOR S CUT	12990.-	
RIDGE RACER REVOLUTION	13990.-	
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-	
SENTINEL RETURNS	HIVJ	
SHADOW MASTER	13990.-	
SKULLMONKEYS	13990.-	
SNOW RACER	13990.-	
SOVIET STRIKE	7990.-	
SPACE JAM	7990.-	
SPEEDSTER	13990.-	9990.-
STAR GLADIATORS	9990.-	
STEEL REIGN	12990.-	
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-	
SUPER PANG COLLECTION	HIVJ	
SWAGMAN	11990.-	
TEKKEN 2 /PLATINUM	6990.-	
TEST DRIVE 4	12990.-	
THE NOTE	12990.-	
THEME HOSPITAL	13990.-	
THUNDERHAWK 2	7990.-	
TOCA TOURING CAR	13990.-	
TOMB RAIDER /PLATINUM	7990.-	
TOMMI MAKKINEN W.RALLY CH.	HIVJ	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TRANSPORT TYCOON	7990.-	
TRUE PINBALL	6990.-	
VIEWPOINT	9990.-	6990.-
VR 3000	HIVJ	
V-RALLY	13990.-	
WARCRAFT II	13990.-	
WING COMMANDER IV	13990.-	
WING OVER	13990.-	
WIPEOUT	6990.-	
WORLD CUP 98	13990.-	
Z	9990.-	

SATURN CD-K

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE MONSTERS	13990.-	7990.-
BLACK FIRE	13990.-	7990.-
CRIME WAVE	13990.-	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	7990.-	
EARTHWORM JIM 2	13990.-	7990.-
EURO 96	9990.-	7990.-
FIFA 97	13990.-	7990.-
GOLDEN AXE THE DUEL	7990.-	
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	9990.-	7990.-
KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-	7990.-
NEED FOR SPEED	13990.-	7990.-
ROAD RASH	13990.-	7990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	7990.-
SHINOBI X	9990.-	7990.-
SKELETON WARRIORS	13990.-	7990.-
SPACE JAM	13990.-	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	7990.-
STRIKER 96	12990.-	7990.-
TUNNEL B1	13990.-	7990.-
VIRTUA RACING	7990.-	
VIRTUAL OPEN TENNIS	7990.-	
WWF WRESTLE MANIA	7990.-	

AKCIÓ! 7990 FT/DB



NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD HÍVJ!

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

	Fogy. ár	Akciós ár
AEROFIGHTERS ASSAULT	HIVJ	
BLAST CORPS	HIVJ	
BOMBERMAN 64	HIVJ	
BUST A MOVE 2	HIVJ	
CAMELEON TWIST	HIVJ	
CLAY FIGHTER	HIVJ	



CRUISIN USA	HIVJ	
DIDY KONG RACING	HIVJ	
DOOM 64	HIVJ	
DUKE NUKEM 3D	HIVJ	
EXTREME G	HIVJ	
F1 POLE POSITION	HIVJ	
FIFA 64	HIVJ	



FIFA 98	HIVJ	
FIGHTERS DESTINY	HIVJ	
FORSAKEN	HIVJ	
GOLDEN EYE	HIVJ	
HEXEN	HIVJ	
INT. SUPERSTAR SOCCER	HIVJ	
KILLER INSTINCT GOLD	HIVJ	
LAMBORGHINI	HIVJ	
LYLAT WARS	HIVJ	
MACE	HIVJ	
MADDEN FOOTBAL 64	HIVJ	

MARIO KART	HIVJ	
MISCHIEF MAKERS	HIVJ	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	HIVJ	
MORTAL MYTHOLOGIES	HIVJ	
MYSTICAL NINJA	HIVJ	
NAGANO OLYMPIC HOCKEY 98	HIVJ	



NAGANO WINTER OLYMPICS 98	HIVJ	
NBA HANGTIME	HIVJ	
NBA PRO 98	HIVJ	
NHL BREAKAWAY	HIVJ	
PILOT WINGS 64	HIVJ	
QUAKE 64	HIVJ	
RAMPAGE WOLD TOUR	HIVJ	
ROBOTRON X	HIVJ	
SAN FRANCISCO RUSH	HIVJ	
SNOWBOARD KIDS	HIVJ	



STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	HIVJ	
SUPER MARIO 64	HIVJ	
TETRISSPHERE	HIVJ	
TOP GEAR RALLY	HIVJ	
TUROK DINOSAUR HUNTER	HIVJ	
WAVE RACE	HIVJ	
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HIVJ	
WCW VS nWo	HIVJ	
WETRIX	HIVJ	
WORLD CUP 98	HIVJ	
YOSHI STORY	HIVJ	

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. ár	Akciós ár
GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET)	1999.-	
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-	
NES ACTION REPLAY	5999.-	



NINTENDO 64 JOYSTICK(6 SZIN)	9999.-	
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	3999.-	
NINTENDO 64 RF KÁBEL	7999.-	
NINTENDO 64 RUMBLE PAK	4999.-	
NINTENDO 64 TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-	
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	9999.-	
PSX ANALOG JOYPAD	9999.-	
PSX ARCADE STICK	9999.-	
PSX EGÉR	9999.-	
PSX ERAZER MP5 GUN	12999.-	
PSX EXTREME PAD(FEKETE)	4999.-	



PSX EXTREME PAD(KÉK)	4999.-	
PSX EXTREME PAD(SÁRGA)	4999.-	
PSX JOY HOSSZABÍTÓ	1999.-	
PSX MEMÓRIA KÁRTYA 1MB(11SZIN)	4999.-	
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999.-	
PSX REAL ARCADE GUN	19999.-	





PSX RF KÁBEL	7999.-	
PSX SONY CONTROLL PAD	6999.-	

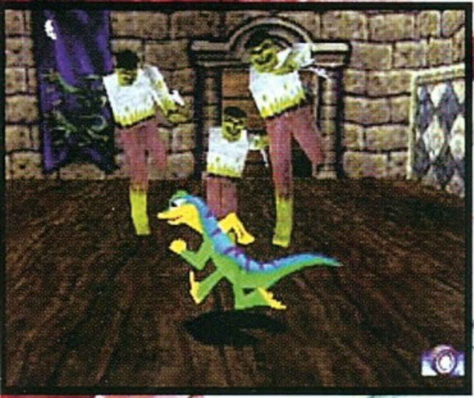


PSX TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-	
SATURN TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-	
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-	
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999.-	
SNES JOY - ACTION PAD	3999.-	
SNES TOPFIGHTER JOY	9999.-	
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-	



Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM








dványban megjelent szöveges
lusztrációs anyagok
lilyen módon való újra felhasz-
sa csak a kiadó engedélyével
tséges. ISSN 1417-9296
sás: Zrínyi Nyomda Budapest
2529/06-66-22)
alajdonos: Balogh Zsolt
erkesztő: Martin
erv: Molnár Dénes
ovács Ildi
dal előkészítés:
arosi Renáta
ágítás: Recent Kft.
a a Comgame Kft.,
Budapest,
ely Gy. utca 17.
cím: 1389 Budapest,
32.
szti a Hírker Rt,
t és alternatív
sztők
zethető: 576 KByte
game Kft.),
Budapest,
32.
l: 576kb@irisz.hu
p:
lent Evil 2

aktuális 06

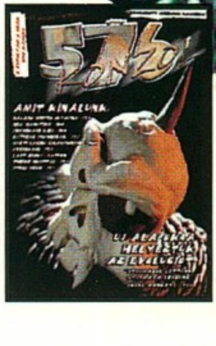
Újra itt a nyár, itt a napsugár, a kempingben még nincs senki – de minek is lenne, hiszen megjelent az új KONZOL! Talán az már a címlap alapján is látszik, hogy a szerkesztőség egy része (jómagam) Resident Evil 2 lázban ég. Adunk hozzá egy teljes leírást, az összes térképet, tippeket – ezt hívják "Full Service"-nek. Persze több más bombasztikus program is helyet kapott a lap hasábjain, Pl. a Croc méltó utódja, a GEX 3D és a hajdani jugoszláv képergényekből ismert Talpraesett Tom, alias Villám Vill, alias Lucky Luke is. Sajnos a N64-es front ezúttal elég gyenge, de a Quake 64 azért megér egy misét (szerintem Vári Zozó kissé szigorúbb volt a kelleténél az értékeléskor).

Talán nem árulok el titkot azzal, ha közhírré teszem: a következő KONZOL nyári összevont szám lesz! Ebben apróbb változtatásokkal fogtok találkozni: az "Előzetes" olvasói nyomásra összezsugorodik egy oldalasra (mint a hírek, csak picit bővebben), megjelenik a "Csevegő" (lehet írni a leveleket) és ami a lényeg, nagyban megnő az oldalszám! Tervezzük, hogy nem is a belső színes íveket növeljük jelentősen (max. +8 oldal), hanem a Kód-X-et, legalább 16 oldalasra. Így aztán annyi kódot, térképet és végigjátszást nyomunk majd le, hogy maximálisan ki lesztek elégítve. Ezért az összevont számért csak egy százassal kell majd többet fizetni – 675 Ft-ot. Sőt, még rejtvényeken is törjük a fejünket, hiszen van egy csomó pólónk, poszterünk és videokazettánk, amiket nektek szeretnénk adni. Addig is szasztok...

MARTIN





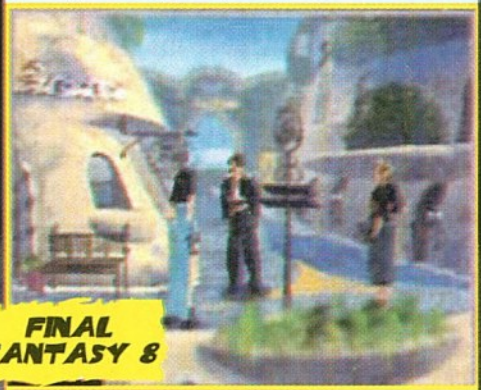



HÍREK

playstation

FINAL FANTASY 8

Kezdjük akkor azzal a játékkal, amely a legközelebb áll szívemhez. Három héttel ezelőtt, egy sajtótájékoztatón mutatta be azt videokazettát a Square, melyen mini játékrészletek, animációk és CG filmek voltak a legújabb FF játékból. A kissé futurisztikus ízű képek alapján talán el lehet képzelni, milyen lesz a világ legjobb játékának folytatása. Japánban állítólag karácsony környékén jön ki.


FINAL FANTASY 8


FINAL FANTASY 8

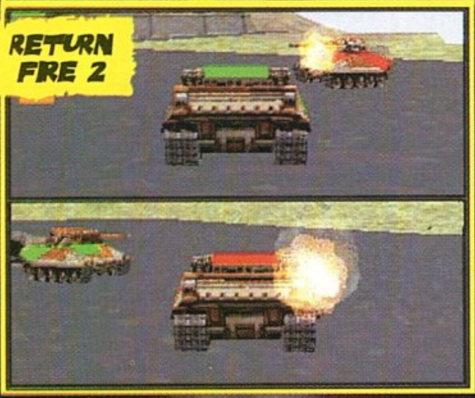


FINAL FANTASY 8

RETURN FIRE 2

Az MGM-EA Canada páros jelenteti majd meg a híres háborús-stratégiai játék folytatását. Ezek a képek egy nagyon korai verzióról készültek, tehát nem kell megijedni a grafika "kopaszságán". Amint látjátok, a madártávlatos nézetet kicserélték, és két játékos üzemmódot is tettek a programba. A felhasználható járművek között ott van a tank, a helikopter, a jeep és a vadászrepülő is. Év végén.


RETURN FIRE 2


RETURN FIRE 2

KILL WHEEL

Egy teljesen ismeretlen fejlesztőcsoport készíti az év egyik legmókásabb játékát. A dolog arról szól, amikor az ember "beleül" egy gumiba, és legurul a hegyoldalról – nos, itt is gurulunk, de közben még az ellenfeleket is kell püfölni, akadályokat kerülgetni, extrákat gyűjteni. A játékot természetesen egymás ellen is lehet majd nyomni, mindenféle bolond szereplő közül választva. Nemsokára.


KILL WHEEL


KILL WHEEL

TAIL CONCERTO

A Bandai bemutatkozó játéka a PS-re olyan cuki, hogy tuti sikert arat majd kicsik-nagyok körében. A főszereplő egy egér, aki "mecha" robotbőrben harcol egy gonosz cica ellen. A különlegesen gyönyörű helyszíneken játszódó sztori olyan, mintha csak egy Disney rajzfilm lenne. A játék támogatja a Dual Shock irányítót, így minden lépést, koccanást és ütést érezni fogunk! Megjelenik ősszel.


TAIL CONCERTO


TAIL CONCERTO

ODDWORLD:ABE'S EXODDUS

Tökéletes hírzárlat van az új Abe játékkal kapcsolatban. Néhány kép kivételével szinte semmit sem szivárogtat ki a cég. A képek alapján annyi már bizonyos, hogy a grafika még szebb, de a játékmenettel, a feladatokkal és a szereplőkkel kapcsolatban semmit sem tudunk. Valószínűleg itt is valamiféle menekülésen lesz a hangsúly...A jövő év elejére várható.


ODDWORLD:ABE'S EXODDUS


ODDWORLD:ABE'S EXODDUS

NINJA

Az Eidos következő mászkálós játéka a Japánba repít minket. A Tomb Raider-rel ellentétben ebben a programban nem a felfedezés kap főszerepet, hanem a harc, méghozzá töménytelen mennyiségű ellenféllel szemben. A test-test elleni küzdelem mellett varázsolhatunk is, amire szükség is lesz – ellenfelink ugyanis nem csak emberek, hanem hatalmas méretű, misztikus lények is lesznek. Heteken belül megjelenik


NINJA


NINJA

MONKEY HERO

A Take 2 gondozásában jelenik majd meg ez a klasszikus alapokra épülő akció-kalandjáték. A kínai mitológia elemeit felhasználó programban három világot kell bejárni, melyek között 15x15, de 40x40 képernyősek is lesznek! Sokat kell majd harcolni, logikai feladatokat megoldani, de beszélgetni és kóborolni is. Ez a játék olyan, mint a régi, végtelenül sikeres SNES-es sorozatok, csak új köntösben. A nyáron várható.


MONKEY HERO


MONKEY HERO

XENOCRACY

Hatalmas űrhajók, idegen lények, aszteroidamezők, űrpárbajok – ezek a Groiler új űrjátékának jellemzői. PlayStation-re a Colony Wars-on kívül még nem készült ilyen stílusú játék, ezért alig várjuk, hogy ez végre megjelenjen. A programban négy idegen faj küzd egymás ellen, a játékos egy kis "béketeremtő" flotta tagja. Érdekesség, hogy a harc mellett feltalálni és építkezni is kell majd.


XENOCRACY


XENOCRACY

THRILL KILL

A végére hagytam a legjobbat: a Virgin forradalmian új verekedős programját. Soha nem volt még játék ennyire erőszakos, véres, bizarr, meghökkentő, undorító és groteszk, mint ez. Egyszerre akár négyen(!) is lehet bunyózni, a cél: kijutni a pokolból. Kezdetben csak bunyózol, aztán már gyilkolhatsz is, végül kivégezhetsz bárkit. Imádni fogjátok, az tuti! De mikor........?


THRILL KILL

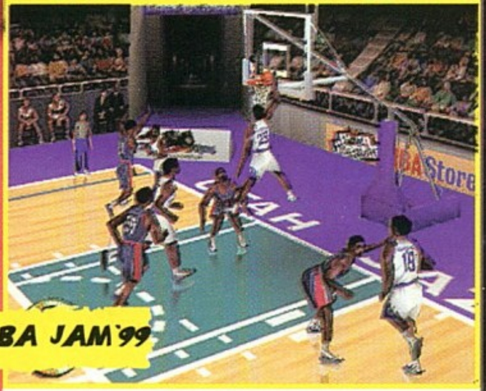

THRILL KILL

NBA JAM '99

Az Acclaim-Iguana West koprodukciójában készülő új kosárlabdás játékban öt-öt elleni felállásban nyomulhatunk. Mind a 29 NBA csapatot megtaláljuk, plusz az összes csarnokot. Több, mint 300 létező játékost készítettek el, saját arcukkal megrajzolva. A grafika nagyfelbontású. Öt játékmódból választhatunk, visszajátszási funkció is lesz. Az év második felében.



NBA JAM'99



NBA JAM'99

BODY HARVEST

Tudtátok, hogy a Föld tulajdonképpen az idegenek konyhája, mi pedig az eleség vagyunk? A Rare új játékában meg kell menteni a földet a betolakodóktól – ehhez több, mint 100 járműbe ülhetünk bele. A vezetős/repülős stílust minimális RPG elemekkel is keverik, így valami egészen új dologra számíthatunk. Még az idén.



BODY HARVEST



BODY HARVEST

UNREAL

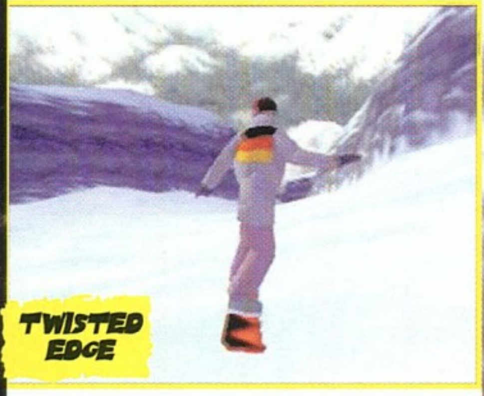
Ez az a játék, melyet készítői (GT - Epic Megagames) minden szerénytelenség nélkül "Quake gyilkosnak" neveznek. A játék magáért beszél, de a sztori is érdekes. Mi egy űrutazót alakítunk, aki a galaxis egy olyan részére téved, ahol két idegen faj háborúja folyik éppen. A feladat: eltűnni innen. A programban két férfi és két női karakter közül lehet majd választani. Állítólag a játék minden eddiginél szebb karakter-animációt (és grafikát) használ. Talán már nyáron.



UNREAL

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

Hozzánk ugyan még nem ért el a 1080 Snowboarding, de máris készül a riválisa. Ebben a snowboardos játékban legalább 6 pálya lesz majd, mindegyik többféle útvonallal, változó időjárással, terepviszonyokkal. Lehet majd trükközni is, és a készítők szerint ennek a játéknak az irányíthatósága lesz az erőssége. Lehetőség lesz állítólag akár 20-30 méteres magasságokból való elugrásokra is! ősszel.



TWISTED EDGE

DEADLY ARTS

A kissé gyenge verekedős játék kínálatot hivatott felerősíteni a Konami új munkája. A DA-ban 12 szereplő közül választhatunk (alapból), mindegyiknek saját "művészi" verekedős stílusa van. Maga a program három nagy játék alapötleteit egyesíti – Street Fighter 2, Toshinden, Virtua Fighter. Talán ez az első olyan program, amelyben kedvünk szerint alakíthatjuk a választott szereplőt: kinézetét, haját, súlyát, magasságát – ez érdekesnek ígérkezik. Híreink szerint adott lesz a bunyó-arénák szétverése (legalábbis rombolása) is.



DEADLY ARTS



DEADLY ARTS

BUCK BUMBLE

A Star Fox készítője, az Argonaut megint egy lövöldözős játékon dolgozik, melynek bogarak a főszereplői. A tájat egy rovar szemével látod, 3 világban, 27 küldetést kell teljesítened. A program erőssége a 3 dimenziós grafikai megjelenítés, egyszóval a látvány.



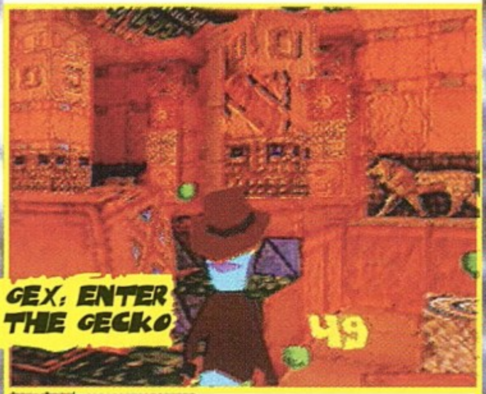
BUCK BUMBLE



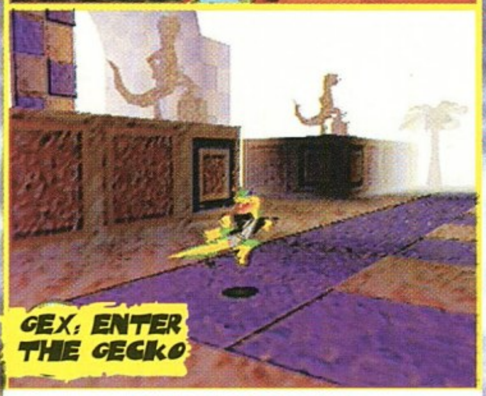
BUCK BUMBLE

GEX: ENTER THE GECKO

Ebben a számunkban találjátok ennek a briliáns játéknak a PlayStation verziójáról szóló cikket, így el tudjátok képzelni, milyen lesz a N64 változat. Ami máris biztos: a grafika elképzelhetetlenül szép lesz, mindenféle pixelektől mentes. Ezek a képek még csak egy korai verzióból készültek, de a padló grafikáján már látszik a változás a PS-höz képest. A játékmenet nem változik (Mario 64 és Croc keveréke), de lehetőség lesz majd kedvünk szerinti közelítésre-távolításra is.



GEX: ENTER THE GECKO



GEX: ENTER THE GECKO

RAT ATTACK

A Mindscape egy Simpsons-szerű akció-kaland játékon dolgozik, melynek főszereplői cicák és patkányok. A gonosz patkányok világuralomra törnek, ezt kell neked különböző csapdákkal meggátolni. A főszereplő macskák között lesz bokszoló, ninja, kung-fu mester, varázsló, feltaláló, szexi nőstény, görkoris, és egy atomkárosult (ő lesz a csúcs). Persze a patkányok sem nézik tétlenül a kiirtásukat, tehát nagy csatára számíthatunk. Télen.



RAT ATTACK



RAT ATTACK

MISSION:IMPOSSIBLE

Az Ocean gondozásában jelenik meg hamarosan (már jó ideje ígérik) az év szuperjátéka, amely a megegyező című Tom Cruise film alapján készült. A program stílusa "kém-szimulátor". A játékos egy Ethan Hunt nevű kém szerepében díszeleg, akivel 5 küldetés körülbelül húsz feladatát kell megoldani. A missziók változatosak, a fegyverek is, sőt a játék során még különböző más ügynökök irányítására is lesz lehetőség. Többféle nézetet is használ a program – külső és saját szemszöges variációkat is. Heteken belül meg kell jelennie.



MISSION IMPOSSIBLE



MISSION IMPOSSIBLE

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

Itt az Ocean-Imagineer válasza a Gran Turismora! Nyárra ígérik ezt a csodálatos grafikájú autóversenyt, amely reményeik szerint minden eddig megjelent hasonló programot lemos majd a piacról. Szokatlanul sok – 16 – pályán mehetünk, Európában, Japánban és Amerikában. A kocsik létező modellek, 14 féle kameranézetet kezelhetünk, és tankolhatunk, vagy javíthatunk is. A különlegesen nagy sebességgel (közel játéktermi) haladó kocsik csattanáskor sérülnek, a környezet tükröződik rajtuk. Ez egy igazi bomba lesz!



GT 64



GT 64

WILD CHOPPERS

Ez a csodálatos helikopteres játék valószínűleg CHOPPER ATTACK címmel fog megjelenni nálunk, de a lényegen ez nem változtat. A Midway fejlesztésű program a Jungle Strike hagyományait követi, de egy kicsit több annál: a sikeres missziókért pénzt kapunk, ezért fegyvereket vehetünk. Katonákat kell megmentenünk, megvédeni egy gépet a terroristáktól, gyárakat lerombolni, ellenséges tankokat likvidálni. A többi lényegében Jungle Strike. A játék erőssége a küldetésekben és a hangokban rejlik, de az irányításon még csiszolni kell egy kicsit. A kamerakezelés tökéletes. Talán még az idén kipróbálhatjuk.



WILD CHOPPERS



WILD CHOPPERS

WORLD CUP '98









Azt hiszem a focikedvelők már jó előre betáblázták magukat a franciaországi VB-re; mikor, melyik csatornán, és mit kell majd megnézni. Azoknak, akik addig nem bírnák ki, talán jó hírrel szolgálhatunk (ha hihetünk az Electronic Arts propagandájának, akkor már napok múlva), ugyanis az EA SPORTS kiadja nekünk az egyetlen hivatalos számítógépes játékot World Cup '98 címmel. Talán nem véletlen, hiszen mint talán ismeretes, a nagy gála főszponzora is egyben az EA.

Addig is, amíg a végső csiszolások folynak a gyöngyszemen, talán elemezzük ki, miben tud majd többet a hasonló focis játékoknál. Az mindenesetre előrebocsátandó, hogy én focis játékkal utoljára talán még Amigán játszottam, akkor is a Kick Off 2-vel – valahogy azután elment a kedvem az egésztől, inkább élesben játszottam barátaimmal, sokkal izgalmasabb volt. Most azonban nem könyörült meg rajtam senki, kaptam egy focit. Hát arra már most felhívnám a figyelmeteket, hogy az állatokat (azt, ami a szátok alatt van) ragasszátok fel valamivel a helyére, mert nekem ez kapásból a padlón hevert. Ahogyan kinéz ez a program, az nagyszerű! Kezdődik az egész a introval. Hát igen. Szerintem '98-ban valahogy így néz ki egy valamirevaló játék bevezetője. Igazi emberek szaladgálnak a képen és rúgják a gólokat, közben vált a kép, s a VB hivatalos kis állata (bocs, de nem tudom hogy hívják) elkalauzol minket egy másik stadionba. Ezután összevissza váltogat a kép, mutatja a kupát, a játékosokat, s eközben mindvégig zene szól. No de ez sem akármilyen, hanem a Chumbawamba – Tub Thumping című száma. Maga szám nem olyan rossz, de így képpel aláfestve egyszerűen 100%-os az összhatása. Persze ez még csak maga az intro volt, tehát a játék igazi arca csak ezután bontakozott ki.

Szóval a program összesen 32 +8 csapatot tartalmaz (a 32 természetesen ez azon csapatok összessége, amelyek kijutottak a VB-re, a plusz 8 pedig csak úgy jött valahonnan). Persze nem kell reménykedni, a Magyar aranylábú válogatott nem kapott helyet még így sem, mint ahogy az országok egyes csapatai sem (nyilvánvalóan a VB miatt csak országok versenyeznek). A 10 arénát úgy ahogy voltak "lerenderelték", így azt a hatást érték el, hogy a stadionok teljesen hű mása köszönt vissza a képernyőről. Minden játékos kinézete hasonlít a valódi énjére, ám ezt bármikor átírhatjuk mind a saját nevünkre, vagy akár teljes ábrázatot cserélhetünk nála. Természetesen a taktikai részeket is átvállalhatjuk, vagy beleszólhatunk a felállásba, cserékbe. Számtalan más apró dolog is előfordul úgymint a nehézségi szint megválasztása, vagy a rejtett részek előhozása, de inkább ezt majd egy velős teszt folyamán kifejti valaki. Talán egy pár szót a grafikáról. Ahogyan kinéz, hát az valami gyönyör. Mondjuk ez minden évben, minden egyes FIFA-játék értékelésénél elhangzik, s tényleg nem arról van szó, hogy olcsó fogás és már nem tud kitalálni senki semmit, hanem az egy tény, hogy a világ fejlődésével egyetemben fejlődnek a programok is, így tehát a World Cup is szebb elődjénél (bele sem merek gondolni milyen lesz egy játék mondjuk 10 év múlva...). Persze ez most nem abban nyilvánul meg, hogy Ronaldo-nak tényleg kerek és kopasz feje van (és mondjuk nem egy deltoid vagy más négyszög). Egyszerűen jó ránézni, mert ami a képernyőn látható, az már mind egy tökéletesen kidolgozott rendszer része.

Bagó Péter









EVERYBODY'S GOLF

(VAGY HOTSHOTS GOLF)



A sportjátékok élethű szimulálása igen nehéz és egyben embert próbáló feladat. Egyszerűen csak akkor lehet valamit eladni, ha megoldásai új ötleten és eredeti kivitelezésen alapulnak. Persze a mostani előzetesünk dacol az élethűséggel, inkább csak a felhőtlen szórakozásra helyezi a hangsúlyt. A játék készítőjének, a Konaminak nem az volt a célja, hogy egy tökéletes élethűséggel illusztrált játékot tegyenek a kedves vásárló kezébe, hanem inkább egyszerűsítették a szereplőket, vagyis szimplán rajzoltak lesznek, s ugyanúgy a terepek is, mind egytől egyig emberkéz alkotta őket. A játék egy golfjáték lesz, s ha a grafikája nem is élethű, legalább a szabályok azok lesznek. Mindent megcsinálhatunk majd, amit csak a való életben is kivitelezhetünk. Tökéletes példa erre az egyszerű gyakorló mód behívása. Amint kikerülünk a terepre a gép minden nekünk fontos adatot megjelenít a képernyőn. Azt hogy milyen messze van a lyuk, hányadik ütésünknél tartunk, merről fúj a szél és más, hasonló érdekes tényeket.
A fentiek tehát csak apróbb észrevételek voltak, egy egyszerű játék során kint a nyílt terepen. Azért mondtam, hogy nyílt, mert a játékot színesítik az olyan bonusz választható jelenségek, mint a Mini Golf is, ahol egy apró bekerített részen belül kell a labdával a lyukba találni. A karakterekről még nem beszéltem. A játékban 10 különböző tudású játékos választható. Ám eleinte csupán 2 személy közül szelektálhatunk. A többiek csak azután válnak elérhetővé, ha már bizonyítottunk. Ez az esemény akkor következik be, ha a gép által megadott feltételeket teljesítettük.
A játék tehát egy eléggé szépen és poénosan megalkotott golfjáték lesz, már ha elkészül. A fejlesztés befejezéséről annyit, hogy megjelenése szeptember környékén várható és a Sony fogja kiadni a programot, amiről szerintem megállapítható, hogy nem fog egykönnyen eltűnni a süllyesztőben, hiszen eleve poénosan áll a dolgokhoz. Maga a grafika tiszta japán, nem is csoda ha mindenkinek teszik, hiszen elég cuki (főleg azok a kis testek és nagy fejek). Persze bármennyire is próbálták viccesre venni a figurát, azért nem lesz ez olyan gyerekjáték, hiszen némi tudást is követel az Everybody's Golf (legutóbbi információink szerint "Hotshots Golf").

Bagó Péter

KLONOA

- DOOR TO PHANTOMILE -

Sajnos a Heart of Darkness megjelenését elnapolták júniusra, s az Oddworld: Abe's Exodus is várat még magára legalább karácsonyig, tehát igen csak szomorúan kellett tudomásul vennem, hogy platformmentes időszak lesz ez a nyár is. Azonban akkor még nem sejtettem, hogy a Martin mifele CD-t dobott a kezembe. Nem hiába áradozott róla dicshimnuszokat, s nem valótlanul állította, hogy ez a játék tényleg ott van a toppon. Azt hiszem egy új kedvencemet mutathatom be a Klonoa személyében. A program mellesleg japán fejlesztés és a Namco fogja kiadni a Sony-val karöltve. Japán, tehát a minőség eleve garantált, mert én még nem láttam olyan produkciót tőlük, amely akár csak átlagos is lett volna. A bűverejük tán abban rejlik, hogy mindig egy új ötlettel rukkolnak elő, s nem utánoznak semmilyen más játékot.
Mostani előzetesünk kiválasztottjának a kinézete sem egyszerű. Képzeljetek el egy szürke egeret, macska szemekkel és kutya fülekkel. Rádásul ezek a fülek egy fehér kesztyűben végződnek. Ő lesz Klonoa, játékunk főhőse. A történet gerincét egy gyűrű alkotja, mely egyik napon a földre pottyant. Ezt találta meg mókás barátunk, amikor is előjött belőle egy szellem, Huepow. Ő lesz állandó társunk a játék során, sok-sok megjegyzése általában az előrehaladást fogja segíteni. A gonosz oldalon egy nagy horderejű embert kell elképzelni fekete köpenyben, aki megpróbálja uralma alá vonni egész mesefalvát. Segítségére többek között személyes csatlósai lesznek, akikkel minden világrész után meg kell küzdenünk. A Klonoa azért is ragadott ennyire magával, mert szépen kerekíti a történetet folyamatosan ahogyan haladunk előre és vannak átvezető képsorok a helyszínek között. Emberünk abszolúte békés természet, tehát nem nagyon vannak speciális mozdulatai az ugráson kívül. Egyetlen segédeszköze egy rövid hatótávolságú sugár, amellyel maga fölé tudja emelni az ellenfeleket. Innen újabb lépéseket tehetünk. Egyszerűen eldobjuk őket, vagy nekidobjuk valakinek, amitől mindketten meghalnak, de legérdekesebb az, amikor feldobjuk őket és róluk sokkal nagyobb magasságba repülhetünk. A grafika volt az, amitől földbe gyökerezett a lábam. A képernyőn látható tárgyak, szereplők teljesen 3D-sen vannak ábrázolva, csupán a bejárható út lett korlátozva. Tehát nem úgy, mint a Croc-ban (ahol bárhová mehetünk), csak a megadott egyenes úton kószálhatunk. Egyszerűen gyönyörű, hogy milyen részletesen ki van dolgozva a játék, s mindez úgy, hogy egyáltalán nem akad!
Nem kétséges, hogy a platformjátékok családja egy újabb csodálatos darabbal bővül.

B. 'Klonoa' Péter



COLIN MCRAE RALLY



A Codemasters cégről nem sokat lehet tudni. Néha kiadnak egy-egy programot, mely egyszer siker, máskor meg totál bukás. Persze az emberek inkább csak a nagy sikerekre emlékeznek, azok közül is az utóbbi évek termései közé tartozó Micro Machines harmadik részére, valamint a Touring Car Championship-re. Következő játékuk a COLIN McRAE RALLY lesz.

Április 16.-án tették közzé az első valamennyire már játszható előzetes verziót, melyből természetesen mi is kaptunk egyet. A program nagy betűkkel hirdette, hogy vigyázzunk, mert csak béta állapotban leledzik és még folyamatosan fejlesztik, tehát előfordulhatnak benne hibák. Az igazság az, hogy hibák tényleg vannak még benne, ám már így is le lehet vonni az első következtetéseket a játékról.

Akinek nem ugrott volna be a címről, hogy mit is rejt pontosabban az a bizonyos Colin McRae felirat, az most akkor figyeljen ide. Az úriember egy igen nevezetes angol rally-versenyző, aki a már elhíresült Subaru Impreza 555-ös gépkocsival szeli a kanyarokat. A játékban szerepünk – mint ifjú ördögnek – beérni a szinte elérhetetlenné vált csillagot a különböző versenytípusokban. A teljes játékban elérhetőek lesznek majd a szimpla időmérő futamok, vagy a tétnélküli versenyek, de indulhatunk akár egy teljes bajnokságon is, ahol az összes pályának összes szakaszán végig kell mennünk, ám ha egy megszabott helyezést nem érünk el, sajnos abba kell hagynunk és előröl kezdeni az egészet. A bejárható terepek 8 országra oszlanak, s ezen országokon belül további 6 pályaszakaszra lehet számítani, melyek között teljesen más időjárási viszonyok uralkodnak. Egyik percben még a tűző napon repesztesz a sivatagban, a következő futam pedig már a havas hegységekben kanyarog. Külön plusz, hogy járgányunkra hatással vannak a különböző tereptárgyak. Például, ha 120-al nekimegyünk egy fának, valószínűleg behorpad majd a motorháztető, de az ablak biztosan be fog törni. Aztán ha belehajtunk a esős pályán egy jókora pocsolyába, autónkon a menet végéig ott marad a szennyeződés. Vezetés közben folyamatosan segít a másodpilóta elmés beszólásaival, amikor is közli, milyen erősségű kanyarra lehet számítani. Ám szerencsére nem csak akkor szól ha kanyarodni kell; figyelmeztet akkor is, ha egy kanyar előtt túl sebesen mennénk, vagy ha ugrató, esetleg híd felé közeledkénk. A másodpilóta hangja az a Nicky Grist, aki a való életben Colin McRae másodpilótája. Amit még kihagytam az a választható kocsik. A világ 12 legjobb rally autója kapott helyet a játékban, így a már szokásossá vált gépjárműparkkal lehet versenyezni. Azért mondtam, hogy szokásos, mert akik esetleg néha a PC-s játékok felé is tekintgetnek, azoknak feltűnhet egy szintén rally verseny méghozzá a Q Rac Rally az Europress gondozásában. Persze PSX-en is van hasonló program, utoljára a V-Rally volt efféle próbálkozás. Ott sokan eldobták az agyukat mondván milyen állat a játék. Én mondjuk kipróbáltam, ám miután a Codemasters féle feldolgozást is megnéztem, már egyértelműen látszott, ez a Colin McRae JÓVAL átlag felett ábrázolja az akciót. Nálam sokkal tapasztaltabb emberek, mint mondjuk a Vári Zoli inkább a Sega Rally-hoz hasonlította a játékot. A hirdetés szerint ez lesz a legrealisztikusabb és egyben legjátszhatóbb rally videojáték amit valaha is kiadtak. A megjelenési tervek 1998 júliusára datálják a programot.

Bagó Péter

DEAD OR ALIVE

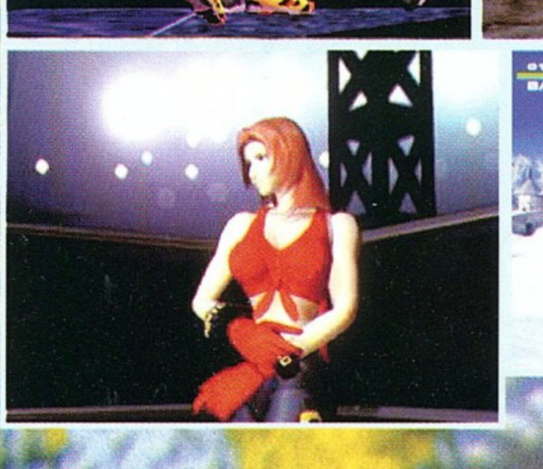
A verekedős játékokat én két csoportra szoktam osztani. Van a Mortal Kombat (az MK4-et most június 23.-ára ígérik), és az egyéb. Azért mondom ezt, mert csak a Mortalban vannak egyszerű mozgások. Minden más verekedős anyagban ki kell nyomni a lelkét az embernek, hogy valami speciális mozgás bejöjjön. Az már egy másik kérdés, hogy hogyan néz ki valami, mert lehet nagyon szép, ha pocsékul kezelhető.

Eddig csak a Saturn tulajdonosai büszkélkedhettek a Virtua Fighter-rel, azonban hamarosan a Sony jóvoltából egy ugyanolyan játékot lehet majd beszerezni, minden PSX tulajdonosnak. Nem is lehetne letagadni a hasonlóságot, egyszerűen kicserélték a figurákat és hátterek, majd valamivel lekerekítették a karaktereket. Ezzel a módszerrel egy elég szép játékot hoztak ki. Nézzük a konkrét dolgokat. A választható szereplőkből 10 áll rendelkezésre, melyből 4 női és 6 emberi karakter (bocs, férfi...). Rögtön elkényeztet minket a program, ugyanis már választásnál 3 különböző ruhában lehet indítani a versenyzőket a tömérdek versenyen. Gyakorolhatunk, játszhatunk időre, lehet kieséses bajnokság (egy karakterrel egy energiával meddig bírod), de van csapatbunyó is, amikor öt-öt karakter verekszik, s amint elvérzik az egyik, új ember lép a helyébe. Persze mint minden ilyen játékban lehetőségünk van két humán – azaz emberi – egyedet összeengedni, győzzön a nyers erőszak! Ez már csak azért is igen szórakoztató, mert egy két pofon becsúszhat a képernyőn kívül is, s nem olyan egyhangú, hogy mindig csak a gépet kell ütni. A játék megszállottan figyeli a teljesítményünket, ugyanis minden menetről pontos statisztikát készít, melyet sok-sok menet után rangsorol, egyfajta listát állítván föl. Többek között ami még megfogott az elég szép grafikán és hangokon kívül (persze, hogy japán ez is), az a sok beállítható mütyür volt a menüben. Kezdjük ott, hogy mind a 37 zenét és az összes 180 hangeffektet meghallgathatjuk, s akinek ez sem lenne elég, az válogathat a különféle hátterek között, hogy mit tegyen be a menüben. Ezek között kiemelném azt, ahol az egyik női szereplő ruha nélkül látható, s bár sokat nem látni belőle – erről eszembe is jutott valami. A női karakterek melle irreálisan nagy, sőt nagyon ingerlően mozognak fe-le, minden egyes lépésnél. Aki tehát az ilyesmiket hiányolta eddig a verekedős játékokból, az most talán jót fog magának választani, mert mind a rengeteg speckó, mind pedig az emberbarát kezelés biztosítja a sikert. Megjelenését egyenlőre szeptember környékén várhatjuk.

Bagó Péter









SPAWN

ITT AZ IVADÉK!

Nos, ahogyan márciusi előzetesünkből talán már értesültetek róla, megjelent a SONY új játéka, a TODD McFARLANE képregényén alapuló SPAWN THE ETERNAL. Azok kedvéért, akik végtelen könnyelműségüknek köszönhetően nem olvasták az előzetest, néhány szóban azt is elmondom, amit már tán ismertek. Filmből és a már említett (magyarul is megjelenő) képregényből ismerhetitek Spawn-t. Az ördögfajzat eredetileg Al Simmons néven rontotta a levegőt, mint a legprofibb orvgyilkos. Balszerencséjére morális érzéke is volt, tehát megpróbált különbséget tenni jó és rossz ügy között. Természetesen a megbízói nem nézték jó szemmel, hogy kérdéseket kezd föltenni és olyan dolgokba üti az orrát amibe nem kéne, ezért elteszik láb alól. Halott lelke könyörületért esedezik, de sajna csak egyvalaki hallgatja meg, Malebogia a pokol nyolcadik szférájának uralkodója. Cserében egy szerződést kell aláírnia, és


MANÓ, VÉGED!

már mehet is búcsúpillantást vetni szeretett feleségére – Al ettől kezdve az ördög hadseregéhez tartozik, és az Armageddon végső csatájában kell majd vezetnie győzelemre a gonoszt. Hacsak... Innentől indul a játék számunkra. Szerencsétlen módon mindezt csak a játék mellé adott füzetkéből tudhatják meg azok, akik el tudják olvasni az angol szöveget, mert az egyébként látványos, de rövid intro erre csak nagyon keveset utal. A játék célja tehát, hogy három különféle helyszínen és korban legyőzzünk minden akadályt, amit Malebogia elénk vet. Minden helyszín további három részre oszlik, természetesen vannak főellenségek, és kisebb ellenfelek is. Ha a (kőkemény) kiképzésnek is fölfogható szintekkel végeztünk, megpróbálhatunk a "főnökünk" legyőzésével megszabadulni a kellemetlen szerződéstől. Az irányítás és a játékmenet kicsit szokatlan, de végül is nem rossz. A helyszíneken Tomb Raider stílusban tudunk közlekedni, csak nincsenek fegyvereink, és bizony a mozgásunk sem olyan sokoldalú, mint Laráé. Ilyenkor háromféle akció gombot használhatunk, ezek az ütés, rúgás és a kapcsolók aktiválásához szükséges gombok. Jelen esetben az ütés és a rúgás nem verekedésre, hanem a tereptárgyak széttörésére és így az elrejtett kulcsok, mágiák megtalálására és az ajtók többségén való keresztüljutásra szolgál. Ugyanis amikor harcra kerül a sor, a kép átvált a Mortal Kombat-ból ismert nézetbe, mintha az alkotók nem tudták volna eldönteni, hogy verekedős, vagy kalandjátékot akarnak csinálni. Az igazság kedvéért elmondom, hogy remek ötletnek tartom a Tomb Raider ötvözését egy verekedős játékkal, de akkor nem ártott volna egy gyakorló módot még beiktatni, ahol megtanulhatnánk a (csak a) füzetkében leírt kombókat, varázslatokat. Mivel ilyenre nincs lehetőségünk, kénytelenek vagyunk menetközben rájönni mindenre, ami persze igencsak csökkenti a túlélési esélyeinket. Mindkét nézetben láthatjuk a pillanatnyi fizikai kondíciónkat (zöld sáv) és a mágikus szintünket. Ez utóbbi nagyon ördögi, máig sem tudtam rájönni, hogyan számol, meglehetősen követhetetlen. Ez csak azért baj, mert ha elfogy, a játéknak is vége van. Két varázslat van, ami a mágikus szintünkből fogyasztja az energiát, az öngyógyítás (L1+L2) ami bármikor, tehát harc közben is alkalmazható, valamint a csak harc közben használható Magical Blast (hátra, előre+négyzet). A mágikus szintünk 9999-ről indul és ha elfogy, meghaltunk. Verekedés közben átválthatunk láncos alakba, ahol a láncunkkal támadhatunk, ha képesek leszünk begyakorolni hogyan kell. Ha mászkálás közben megtaláljuk őket, akkor a következő mágiákat használhatjuk harc közben: PYROMANTIC ORB (hátra, hátra, le, le+X), HELL GAUNTLET támadás (hátra, előre+Háromszög), CRYOMANTIC BLAST (előre, előre, le, le+Kör). Ezeken kívül még találhatunk a terepen NECROPLASMIC ORB-ot, ezt olyan elsősegély csomagnak lehet leginkább nevezni, a fizikai kondinkat javítja. Fontos tudni ezekről a zöld gömbökről, hogy ha olyankor vesszük föl mikor nincs rá szükségünk, akkor bizony elpazaroltuk. A GLOBE OF SHADOWS rövid időre láthatatlanná, a SPHERE OF PROTECTION pedig sérthetetlenné tesz minket, hatásuk a felszedésük pillanatában kezdődik és valóban rövid ideig tart. A mászkálós részek grafikailag szépek, az ellen legyőzött maradványai is 3D-ben látszanak, a kulcsok, megfelelő ajtók megtalálása egyre nehezebb ahogyan haladunk a játék vége felé. Az első pálya napjaink városa, a második a középkorban, a harmadik pedig az őskorban található. A negyedik természetesen a pokolban. Mindegyikbe egy csarnokból indulunk és befejezvén ide is jutunk vissza, miután a rövid bejátszásban megcsodálhatjuk főnökünket. A három szintet egymás után kell teljesíteni és csak utána indulhatunk a negyedik pályára, ahol a végső cél Malebogia legyőzése. A zene jól passzol a hangulathoz, bár néhány helyen lehetett volna több is, gondolom ezzel is utalni akart a program arra, hogy ne ott időzzek, hanem menjek tova. A készítők bizonyosan a számmágia kedvéért (vagy csak kedvenc számuk a három), háromféle nehézségi fokozatot alkottak, alapbeállításban a normál fokozaton indul az anyag. Ha ezek után kedvet kaptatok rá, csak drukkolhatok nektek, hogy kicsináljátok a rusnya ördögöt.

Gabor a poo


EZ AZ ÖLTÖNYÖS PSE NEKEM NEM ELLENFÉL


NYITVA A KAPU, MEHETEK A KÖVETKEZŐ SZÍNTRE


SPAWN NÉHA "ELVESZIK" A HÁTTÉR MIATT

SPAWN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ SZOKATLAN, DE STÍLUSOS LÁTVÁNY
× MINDIG IDŐ ELŐTT VÉRZEL EL

69%

TERRÁRIUMSZÖKEVÉN

A TV – mint tudjuk – kábítószer. A sok film, szappanopera, vetélkedő és véget nem érő sorozat egyszerűen kiszippantja az ember agyát, s a szerencsétlen delikvens a szabadidő értelmes eltöltése helyett kocsányon lógó szemekkel tapad a színesen villódzó képernyőre. Bevallom, félig-meddig én is TV-függő vagyok, de azért közel sem annyira, mint a Crystal Dynamics gekkója, Gex. Gexnek lételeme a TV, foteljéből csakis akkor hajlandó felállni, ha valami zavarja TV-adást. Az elvonási tüneteket képtelen elviselni: bárki is legyen az, aki megakadályozza a kedvenc csatornájának a nézésében, ő biztos, hogy ellátja a baját.

Így volt ez akkor is, amikor a gonosz bádogszörny, Rez fogságba ejtette őt a Média Dimenzióban; talán még az olvasóink közül is emlékeznek néhányan a 3DO-s kalandjára. Az mondjuk biztos, hogy csak néhányan, ugyanis a 3DO elég drága mulatság volt, minek köszönhetően a játékgéppel együtt ez a gyönyörű-platformjáték is csakhamar a feledés homályába merült. Igaz, volt később egy PlayStation és egy Saturn változat is, ám a konverziók túl sokat várattak magukra, minek folytán a konkurens játékok már túlléptek a Gex színvonalán. Most azonban ismét itt a lehetőség Gex felemelkedésére, hiszen hősünk ezúttal a legnépszerűbb gépen, a PlayStation-ön, és a legnépszerűbb stílusban, a 3D-s platformjátékok műfajában csillogtathatja meg a tehetségét.

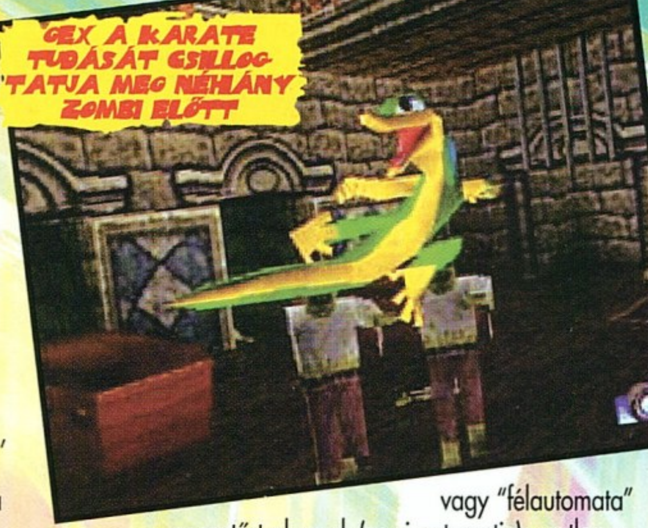
Tehetségről beszélek, mert bármilyen furcsa is egy üres fejű otthonülőhöz képest, de Gexnek ilyene is van. Lexikális tudásomat megvillogtatva elemezném is, hogy miről van szó. A gekkófélék a gyíkok rendjének egyik családja. A gekkó testét pikkelyek borítják, a lábujjai végén pedig apró tapadókorongok találhatók, amelyekkel függőleges, sima felületeken is mászkálhat. Gex ez utóbbi tulajdonságának köszönheti, hogy új színt visz a Mario és Croc által uralt műfajba: ő ugyanis már nem csak a talajon, hanem a falon és a plafonon is képes közlekedni. A dolog szépséghibája, hogy sajnos csakis az említett sima felületekre tud felkapaszkodni, ami a játékban annyit tesz, hogy csak bizonyos platformokon tudja képességét kamatoztatni. Hősünk másik lényeges eszköze a ragadós nyelve, amivel nem csak az ízletes legyeket tudja röptükben elkapni (az irányítón a Kört kell lenyomnunk), hanem ha a szükség úgy hozza, meg is tud kapaszkodni vele. Aztán – mint minden platformjátéksztár – ő is tud nagyokat ugrani (X), és verekedni, amihez a farkát használja (Négyzet). Ha duplán (egymás után) ugrunk, Gex még magasabbra tud szökellni. Ha futás közben nyomva tartjuk a lehajolás gombját (L2 vagy R2) és eközben ugrunk, Gex egy karate rúgást fog bemutatni. Mario-hoz hasonlóan a terep felmérése érdekében nézelődni is lehet, ehhez a Háromszöget kell nyomva tartanunk.

Az irányítás – főleg mivel lehet analóg irányítót is használni – ugyanolyan jó, mint a Mario 64-ben, Gex árnyékának köszönhetően mindig jól látni, hogy ugrás után hova fogunk leérkezni. A játszhatóságot ennek ellenére mégis sikerült valamivel lerontani! A kamerakezelés egyszerűen borzalom, sőt, nincs is a magyar nyelvnek olyan szava, amivel megfelelően ki tudnám fejezni, mennyire idegesítő. Az igaz, hogy a Start lenyomása után a program három lehetőséget is felkínál, nevezetesen hogy mi kívánjuk-e mozgatni a nézetet (manual), vagy "félautomata" operatőrt akarunk (semi automatic), esetleg a leginkább használható automatikus követő nézetet kapcsoljuk be (mint a Tomb Raiderben), csakhogy a pályák bizonyos részeinél a program fütyül a kívánalmainkra, és automatikusan átvált a szerinte legideálisabb nézetre. Például keskeny platformokon ugrálok, mire a program hirtelen 90 fokot ránt a nézeten, és a következő platform helyett a mélybe zuhanok. Elképesztően idegesítő, és ezt még csak megszokni sem lehet. Mindössze annyit tehetünk, hogy alaposan megjegyezzük, hol csinálja ezt a hülyeséget a gép, és következőnek már óvatosabbak leszünk. Ha egyébként a manuális kamerát választjuk, a nézetet az L1/R1 gombokkal tudjuk forgatni.

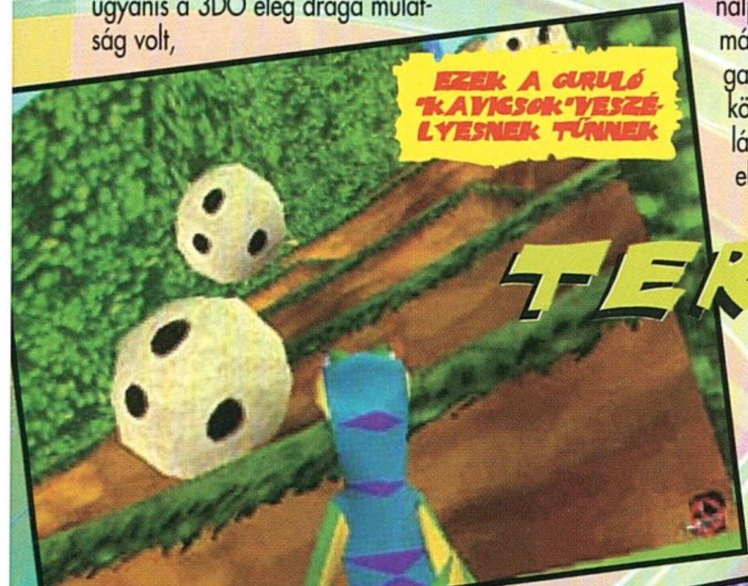
A játék alapszituációja nem sokat változott az elődhöz képest, ezúttal is Rez mesterkedik azon, hogy tönkre tegye a világ összes TV-csatornáját. A kellemetlen tapasztalatokból kiindulva Gexnek nem sok kedve van visszatérni a Média Dimenzióba, ám két szövetségi ügynök "rábeszélésére" végül mégis munkába áll. Ahogy a Mario 64-ben a kastély jelentette a pályák közti összekötő szintet, a Gex 3D világában ezt a szerepet a Média Dimenzió tölti be. Ez a szürreális világ több lebegő szigetből áll, melyeket folyosók és "liftek" kötnek össze. A dimenzió hat nagyobb egységre oszlik: egy központi szigetre és az onnan nyíló többi helyszínre. A kiindulási ponttól tehát először is át kéne jutnunk a központi szigetre, csakhogy az átjárókat kapuk zárják le, melyek kinyitásához távkapcsolókat kell gyűjtenünk. Mindegyik szigeten 2-3 pálya és néhol egy-egy főellenség található, melyekhez a bejáratokat a TV-készülékek jelentik. A TV-k a kapukhoz hasonlóan működnek: csak akkor társul hozzájuk bekapcsoló gomb, ha már elegendő távkapcsolót gyűjtöttünk. (A szükséges mennyiségeket a forgó táblák mutatják.)

A játékban összesen 14 "normál" szintet kell teljesítenünk, plusz még három titkos szintet. A titok mondjuk annyira nem nagy titok: annyit előrebocsáthatok, hogy mindössze Gex tapadókorongjait kell a megfelelő helyen használnunk. A négy főellenséggel és a bónuszpályákkal együtt összesen 30 pályát látogathatunk meg. Ez a szám már önmagában sem csekély, hát még ha hozzávesszük, hogy az átlagos szinteken 2-3 távkapcsolót kell megkeresnünk, azaz ennyi elágazás, különböző útvonal nehezíti a dolgunkat.

Három fajta távkapcsolóval fogunk találkozni: egyrészt az egyszerű pirosakkal, amelyek mindig a pályák kijáratainál találhatók és – amint már említettem – kulcsokként funkcionálnak, másrészt a fehérekkel meg a sárgákkal, amelyek pedig a bónuszszinteket nyitják. A sárga kapcsolókat a főellenségek legyőzéséért, illetve a bónuszszintek teljesítéséért kapjuk. A bónuszszinteken mindig a pályán található összes tárgy adott időn belüli begyűjtése a cél. A fehér kapcsolókat a normál pályákon szedhetjük össze, számszakilag méghozzá mindegyik pályán kettőt. Az egyiket valami-



GEX A KARATE TUDÁSÁT CSILLOG-TATJA MEG NÉHÁNY ZOMBI ELŐTT



EZEK A GURULÓ KAVICSOK VESZÉLYESNEK TŰNNEK



GEX NEM KÍMÉLI ELŐDEIT SEM



MILYEN HASZNOS IS LEHET NÉHÁNY TAPADÓKORONG



lyen titkos vagy legalábbis nehezen elérhető helyen kell keresni, a másikat pedig a bónusztárgyak gyűjtéséért kapjuk. A bónusztárgyakat tehát érdemes felvenni: az első harmincért, illetve az azt követő 40-ért egy-egy életet kapunk, aztán ha még sikerül 50-et összeszednünk, akkor lesz a miénk a kapcsoló. A pályák teljesítése után a gép automatikusan megkérdezi, mentsen-e (update save), ám a select lenyomása után ezt bármikor máskor is megtehetjük. (De csak az összekötő szinten!) Gex életerejét négy tappancs jelzi, ha ezek elfogynak, hősünk életet veszt. Aggodalomra azonban semmi ok: amint a fentiekből is kiderült, elég könnyű életeket gyűjteni, ráadásul Gex egészsége menet közben is helyreállítható; csupán be kell falnia egy-egy jó ízű legyet. A legyeket az imitt-amott fellelhető kisebb méretű TV-ket széttörve kapjuk. Ezekből is több fajta van: a zöld képernyős TV-kből röppennek ki az említett energiadús legyek, a lila készülékekből pedig az életet adó legyek. Némelyik légy sérthetetlenséget biztosít: a kék legyektől fagyosan, a pirosaktól pedig tüzesen bánik Gex az ellenfeleivel. Sajnos ennek a sokrétűségnek az az átka, hogy ha a bekapott légynek megfelelően Gex esetleg lávába vagy vízbe pottyan, azonnal felmelegszik, illetve lehűl a normál állapotába. A terepen a pályák felénél kockás képernyőjű televíziókra is bukkanhatunk, ezek ellenőrzési pontként szolgálnak.

Minden egyes pálya valamilyen igazi film paródiája, még az elnevezésük is valódi címek elferdítéséből áll. Hogy csak néhányat magyarítsak, íme néhány példa: Csütörtök 12, A kém aki szerette önmagát, A bíró visszavág... A pályák hat főbb kategória szerint oszlanak meg. A rajzfilmes pályákon az amerikai rajzfilmek poénjai köszönnek vissza: a virágok hatalmas kalapácsokkal próbálnak agyonütni minket, néhol különböző súlyos tárgyak potyognak az égből, stb. A helyszíneknek megfelelően változik Gex öltözéke is, ezért ne lepődjünk meg, ha például egy nyúl jelmezben rohangálunk egy Elmer Fudd alteregó elől. A pályákon nem mindig csak a kijárat megkeresése a dolgunk, amit rögtön a Out of Toon pályán meg is tapasztalhatunk: a három feladat közül például az egyik az, hogy szétüssünk öt lila gombát. (Az értük járó távirányító csak azután jelenik meg.) A kiválasztott feladatról egyébként a pályák kezdetekor mindig egy rövid bemutatót nézhetünk meg – ezzel is a dolgunkat próbálták megkönnyíteni. A horror pályákon klasszikus kellékeket vonultattak fel, tehát falból kinövő fejek, szétesző zombik, lecsapódó bárdok veszélyeztetik hősünket. Érdekesek a nagy késsel rohangáló kiskölykök, akik a lenyakazásuk után kezdenek csak igazán hadonászni – a lerepült fejbe kell még egyszer beleütnünk. Felhívnám arra a figyelmet, hogy néhány könyvespolc mögött titkos rekeszek rejtőznek és hogy a világosságban nem fenyegetnek minket a szellemek. A Kung-fu Theater csatornán a japán karatefilmek díszletei között kalandozhatunk. Ninjákat, szamurájokat verhetünk szét, miközben a bónuszok reményében míves vázákat törhetünk darabokra. Néhol működőképes ágyúkra figyelhetünk fel: kongatásra és sárkányölésre ezek egyaránt alkalmasak. A számítógépes szinteken a modern technika belsejében tehetünk kirándulást amolyan Tron kivitelben. Ellenállásokon és chipeken ugrálhatunk, ha pedig feltöltődünk energiával, energiahidakat kapcsolhatunk be. Az őskori szintek miliője a Jurassic Park után (szabadon) lett kialakítva, bár nem is annyira az ősállatok, hanem inkább a lávafolyamok fognak bosszúságot okozni. A Rocket Channel pályák a Star Wars rajongókat hozzák lázba: Gex Stormtrooper maskarában a világűrben grasszál, s eközben egy Darth Vader féle szuszogás adja a tudtunkra, hogy a levegő fogyására is ügyelnünk kell. Nem elég tehát, hogy egyetlen rossz lépést követően kizuhanunk a világűrbe, még gyorsnak is kell lennünk, hogy odaérjünk a következő "lélegeztető kabinhoz". A levegő szerzésének alternatív módja, ha légtartályokat verünk szét (már persze ha találunk) vagy ha a minket követő űrlényekből pofozunk ki. Ezen a pályán egyébként néhány robottal és a "Támadás a Marsról" idegeneivel kell számolnunk, akik valami módon lézerkardokra tettek szert. Egy jótanács: a hatalmas vibráló energiacsövek nem veszélyesek, nyugodtan kapaszkodjunk fel rájuk! A felsorolt témakörökön kívül Gex még megfordulhat Rez városában is, Rezopolis-ban, a különböző bónuszpályákon pedig rövid időre többek között Indiana Jones-nak vagy James Bond-nak képzelheti magát.



"KÉTSÉGTELENÜL SZÉP VAGYOK"

A játékra jellemző, hogy nincsenek a küldetések túlnehezítve, az akadályok elkerüléséhez nincs szükség szuper reflexekre. Főellenségként például elsőként három "bantut" kell a másvilágra küldenünk, amihez a kék energiagömbjüket kell visszapattintanunk nekik. Másodszorra a dagadt disznót, Mooshoo-t a saját gépével kell agyonráznunk. Az első komolyabb kihívás Mecharez lesz, akivel egy makettvárosban, Gexzillaként kell megvívnunk. A szörny támadása elől a házak mögött keressünk menedéket, ha pedig felugrik egy épület tetejére, gyorsan "rázzuk le". Vigyázat: az apró tankok és helikopterek is veszélyt jelentenek. A Rez-zel való összecsapás két fázisból fog állni. Először Terminátor módjára záporoz ránk bombákat (jópofa, ahogy az ő szemszögéből látjuk a dolgokat), majd megpróbál felöklelni minket - ilyenkor úgy intézzük, hogy a falnak csapódjon, s utána "adjunk neki". Másodjára megpróbál minket szétzúzni, illetve elégetni a lézeres szemeivel. Ekkor a padló bizonyos részeiből egy fénysugár fog kijönni, s nekünk úgy kell ugrabugrálnunk, hogy Rez erre a fényforrásra csapjon rá...



ÍME EGY JEDI-GEX EREDETI ALAKJÁBAN EGYENRUHÁBAN

A Gex 3D – ha a kamerakezeléstől eltekintünk – remekül állja a versenyt a konkurenciával. Szépen árnyékolták a textúrák, továbbá a grafikát olyan apró figyelmességek színesítik, mint a pálmafák széltől lobogó levelei. Kár, hogy a képernyő update néha kicsit rosszalkodik, vagyis előfordul, hogy hirtelen eltűnnek a távolabbi poligonok, vagy hogy a vágásnál előbb bukkannak fel távolabbi tárgyak. Ez utóbbi különösképp illúziórombló akkor, ha mondjuk az objektum előtt még egy fal is van, azaz semmiképp nem szabadna látnunk. A figurák viszont tökéletesek, minden mozgás nagyon eredeti. Zeneileg a játék elég átlagos élményt nyújt, bár e téren is vannak jó ötletek: a forgó űrszeméten egyensúlyozva például egy keringőt játszik be a gép. Talán nem túl közismert, de a gyíkok közül csakis a gekkófélék képesek hangadásra – nos, ez a játékon is meglátszik. Gex folyamatosan híres filmek egy-egy jellemző mondatát idézi (legtöbbször persze a saját szájíze szerint), és egyéb poénokat süt el. Igaz, nem túl sok szöveget digitalizáltak le, és ezért elég sűrűn ismétli önmagát. A másik gond, hogy a poénokat elkülöníthették volna pályák szerint, hiszen például az őskori dzsungelben jól hangzik, hogy "Vajon hol lakik Johnny Weissmüller?", de a horror pályán már nincs sok értelme.

V.Z.

GEX 3D

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
✓ A KIHÍVÁS NEM TÚL NAGY, MÉGIS IZGALMAS
✗ KÁR VOLT A KAMERA KEZELÉSÉT ÍGY ELRONTANI

89%



SNOW RACER 98

A HÓ MÁR ELOLVADT ÚGYAN...

Haahó, ha hó, legyen fehér és sok! Az OCEAN új játéka, a PAM fejlesztésében készült SNOWRACER 98 azoknak való, akik szeretnének a téli örömöknek hódolni a TV képernyője előtt. A rövid, de dögös intro után a menüben választhatunk az azonnali játék, és az OPTIONS-ban való állítgatás között. Itt lehetőségünk van a nehézségi fokozat, a zene és játékosonként az irányítás beálltására. Ez utóbbinál figyelnünk kell arra, hogy mind a háromféle játékmódhoz beállítsuk az irányítót, nehogy az a meglepetés érjen, hogy mikor másik móddal próbálkozunk, megváltozik a gombkiosztás. Amint most kiderült, háromféle játékmód közül választhatunk, úgymint: SKI, FREERIDE, ALPIN. Ezen belül a TIME ATTACK alkalmas leginkább a gyakorlásra, majd ha már úgy érezzük, elég jók vagyunk (elkerülni a kommentátor gúnyos röhögését amikor nem sikerül megfelelő helyezést elérni a továbbjutáshoz), akkor válasszuk a CHAMPIONSHIP módot. A SKI és ALPIN módban még döntenünk kell: lesiklani, vagy szlalomozni, esetleg a kettő kombinációjára akarunk kísérletet tenni. A FREERIDE módban a freeride és a tremplin, azaz a szabad lesiklás és az ugrató között, valamint a kettő kombinációjából választhatunk. Ahhoz, hogy eredményesek legyünk, hasznos először megnéznünk az OPTIONS-ban, milyen gombokkal tudjuk a kívánt trükköket produkálni. Az alapokat így tudjuk meg, a többi már rajtunk áll. A karaktereket csak a nevük és származásuk alapján választhatjuk ki, más információt nem kapunk róluk, ami alapján eldönthetnénk, miért jobb, vagy rosszabb egyik a másiknál. Természetesen ketten is játszhatunk, így nagyobb az esély a jó szórakozásra, mert egyébként igencsak kiröhögnek, ha nem hozzuk a megfelelő szintet. A grafika tűrhető, a zene egész jó, talán csak a pályákat nehéz megtanulni. Pedig nem árt, ha tudjuk, hol és mikor jön az ugrató, vagy akadály, mert külön nem jelzik, lévén, hogy bárhol produkálunk valamit, pontszám jár érte. A baj csak az, hogy ha túl sokáig próbálunk akrobatikázni, lejár az idő és kiesünk, aminek a már említett csúfos nevetés a vége. Ez önmagában még nem is lenne baj, de ráadásul a játék legelejére dob minket, fel sem ajánlva az újbóli próbálkozás lehetőségét. Ha mégis sikerül elérnünk valami jobb eredményt, jelszót kapunk, hogy folytathassuk ugyanonnan. Ha valakinek van elég türelme megfelelő szintre fejlődni és szereti ezt a műfajt, nem rossz anyag hozzá az SR 98.





Gabor a poo

SNOW RACER 98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS

✓ ELÉG VÁLTOZATOS A PÁLYA
× KICSIT ÖSSZEGSAPOTTNAK TŰNIK

67%

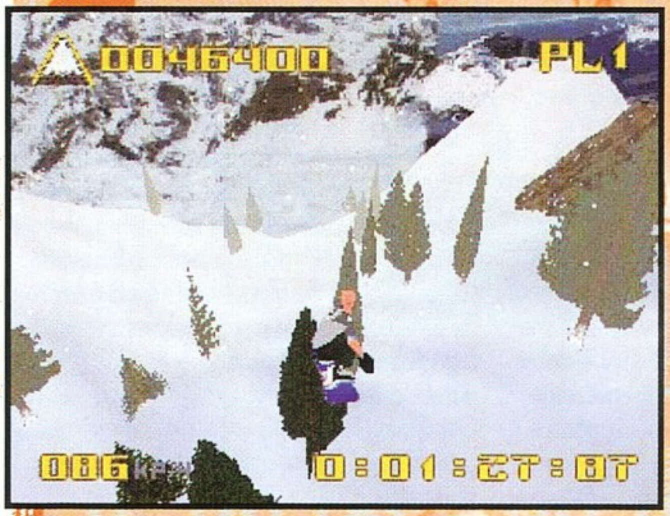


A KÉPEK CSALÓKÁK EGY KICSIT!

CHILL

Igazán nem szeretnék rosszindulatú lenni, de én már nagyon untam a telet, pláne így hó nélkül március elején. Ha valaki nem értene egyet velem, annak több szempontból is ideális választás az EIDOS által piacra dobott snowboard progi, mit a SILICON DREAMS fejlesztett CHILL néven. (A Cool Boarders után szabadon.) Tehát aki még nem unja a téli örömöket, az bátran nyúljon ehhez az anyaghoz, mert utána vagy nem lesz vágyása semmi ilyesmire, vagy neki ez is jó. (Akkor meg mindegy) Az introt olyan lazán nyúlták le a már említett példaképből(?), mint amilyen lazák a benne jópofizó figurák. Bizonyosan elfogult vagyok, mert ez már az elején fölbosszantott, szerintem ne a szereplők, hanem a játék legyen "cool". Szóval, ha végigcsodáljuk Laza Laca és barátai bemutatkozását, a menübe jutunk, ahol kiválaszthatjuk, kinek növeljük az önbecsülését "hatalmas" pontszámunkkal. Ehhez "óriási" segítséget kapunk, ugyanis az irányításról szinte semmit nem közölnek velünk, (csak az alapokat), a többit nekünk kell kitalálni. A grafika leginkább 2,5D-nek mondható, tűrhető, csak a pálya szélére ne tévedjünk, mert ilyenkor előfordul, hogy a háttér előtérbe kerül, mintha csak leszakadt volna a vetítővászon egy darabkája. A játék célját alig hiszem, hogy be kéne mutatnom, miközben időre lecsusszanunk a pályán, minél több mutatvánnyal kéne a pontszámunkat növelni. Ehhez segítségképp néhány adat, amit a menüből nem lehet megtudni: négyféle trükk az L-R 1-2 gombok egyszerű lenyomásával elérhető, a pálya félcső szakaszán még az ugrás gombot sem kell nyomni hozzá, hanem még a havon a kívánt trükknek megfelelő gombot lenyomni. Előre és hátra szaltót valahogy úgy lehet produkálni, hogy a le-föl irányt lenyomva tartva megnyomjuk az ugrás gombot. Ha kiválasztottuk kit fogunk megalázni lesiklótudásunkkal, kicserélhetjük a ruháját egy ugyanolyanra, csak más színben (milyen eredeti ötlet, szabadalmaztatni kéne) és választhatunk neki kedvünkre való deszkát. Háromféle pálya áll rendelkezésünkre, a WINTERSPORT, FOREST és a VILLAGE. Sajna nem sok információt kapunk arról, hogy hol is kéne briliáns trükkjeinkkel villogni, a legvalószínűbb, hogy mindenhol, de semmi nem figyelmeztet a következő ugratóra, így aztán időbe telhet mire megtanuljuk az egész pályát. A VILLAGE pályán még eltévednem is sikerült a ködben. Akik késztetést éreznek rá, ketten is játszhatnak, úgy vízszintesen, mint függőlegesen osztott képernyőn, akár ugyanazt a karaktert választva. Ahhoz, hogy továbbjussunk, legkevesebb 50000 pontot kéne összeugrálnunk, ami nem könnyű, pláne, ha nem tudjuk mivel lehet a trükköket alkalmazni. Az alapirányítás egyszerű, ha valaki nagyon akarja biztosan rá jön a trükkökre, a zene(?) techno, a grafika már említett, mindenki döntse el, akar-e kiábrándulni a téli hangulatból és ha igen, megfelel-e neki ez az anyag. Nagyon "eredeti", de az EREDETI sokkal jobb!





Gabor a poo

CHILL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ JÓ HOSSZÚAK A PÁLYÁK
× RETENETES A "HÓ" EFFEKTUS

55%

VIRTUÁLIS VALÓSÁG



REBOOT





Ez a mostani állapot egy kicsit abszurd és egyben sajnálatos is, hiszen az Electronic Arts legfrissebb fejlesztése pont akkor pottyant az ölünkbe, amikor már elkészült róla az előzetes. Aztán meg a Martin úgy döntött, hogy egy szép, de egyszerű játék nem szükséges, hogy foglalja a helyet a nagy ászok elől, ezért a teszt ez esetben fél oldal lesz. Ezt mondjuk nem is kell ragozni, mert első ránézésre is látható, hogy a Reboot csak a nagy átlagok közé állhat be.

Történetünk főhőse Bob, a bátor ifjú, aki – mint mindenki a városban – saját Zipboard-ján közlekedik mindenhová. Ez a talányos kifejezés két korongot takar, ami egy nyúlós dróttal van összekötve, s ez a szerkezet a levegőben lebeg. Mi akkor lépünk színre, amikor a város két "gonosza" egyszer csak megharagszik egymásra, s valahogy megpróbálják elintézni egymást. Sajnos miközben ezek ketten viaskodnak, egy igen veszélyes anyag kimozdul egyensúlyából, és elkezd ide-oda teleportálódni a városban. Ha adott időn belül nem likvidáljuk a plazmás anyagot, levegbe repül az egész város.

A játék már a menüben megkacagtatott, hiszen a "Credits" pont alatt megnézhettem a készítk névsorát. Na nem ez az a tény, ami feldobott, hanem le voltak rajzolva olyan grafikával, mint maga a játék – bármelyikre rákattintva lejött egy kinagyított fénykép róla, valamint az, hogy mit tevékenykedett a program készítésében. A menü többi pontja átlagos, csak talán kevés. Az Options ponton belül is csupán 3 lehetőséget kínáltak fel, úgymint a hangok ersségének beállítása, a gombok átkalibrálása, valamint egy régebbi állás betöltése.

Maga a képernyő nem sok információt tartalmaz, vagyis inkább nagyszerűen el van rendezve. A jobb alsó sarokban látható az életeink száma, valamint az energiánk kijelzője. A kép tetején a térképet láthatjuk, ahol a piros pötty az ellenséget jelöli, a zöld viszont általában valami kedélyállapot-javító csomag. A kép bal felső sarka az igazán érdekes. Ott található ugyanis a nagy körben az éppen aktuális fegyver, amit az X gombbal lehet elsütni. Ennek a ténynek (mármint a fegyver elsütésének) ára van, ez energiát fogyaszt (ezt a zöld csíkon követhetjük nyomon). A másodlagos fegyver (ami az L2-vel váltható) a kis körben látható, valamint ennek energiája a lila csíkban. Tehát mindent tudunk, indulhatunk is a hajszára. A lényeg amint már elmondtam, egy kör alakú plazmás robbanó szerkezet likvidálása lesz. Minden pályán 3 ilyen található, ezek levadászása után kell megkeresni a kulcsot a kijárathoz. A gép egyébként nagyon humánus, mert minden feladat előtt egy rövidke videó demonstrálja, hogy merre is van az éppen keresett tárgy. A felszedhető cuccok között általában a piros keresztek lesznek a hasznosak, ezek javítják ugyanis az energiánkat. A kék akkumulátorok a már említett fegyverünk töltését adja vissza, míg a sárga háromszögben lévő krikszkrakszok általában bonusz fegyverek szoktak lenni.

Összességében azt tudom elmondani, hogy a program "külsőleg" elég szép. Szerencsére a sebessége is megfelelő, sehol sem lassult le, még ha esetleg százan voltak is a képernyőn. Egyedül a kezelhetőség az, ami egy picit sántított az elején, de aztán rábeszéltem magamat arra, hogy ez biztos csak a szokatlan jármű hibája. Ugyanis arra fel kell készülnie mindenkinek, hogy elég nehéz lesz kiélezett helyzetekben a cérnavékony és hajtű kanyarokat bevenni... A zenei aláfestés is elég kellemes, tehát maga a játék akár csillagos ötös is lehetne, azonban nem érzek benne semmi pluszt, amitől kiemelkedő lenne. Hiába vannak benne a tényleg változatos küldetések, nincs meg az a mágikus ereje, amivel lekötött volna.

Bagó Péter

REBOOT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

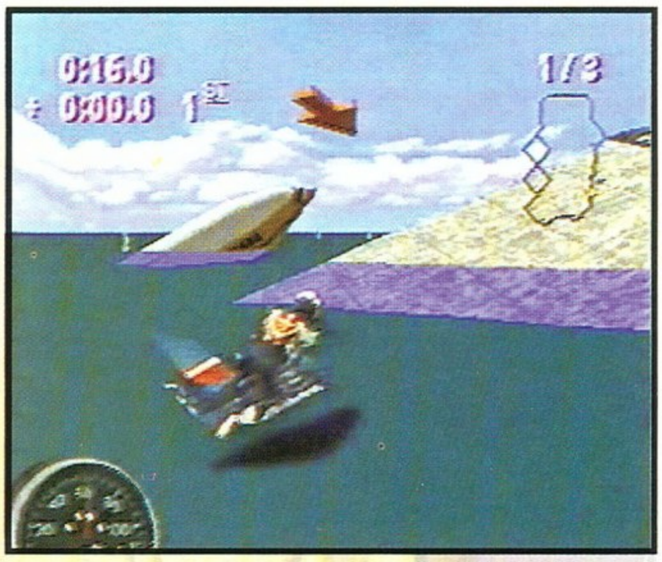
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
✓ SZÉP, VÁLTOZATOS ÉS KELLEMES KIKAPCSOLÓDÁST [illegible]
× SAJNOS SEMMI PLUSSZ, CSAK AZ ALAP SÉMÁK

80%



Jet Rider 2

LEVEGŐ + JET SKI = JET RIDER 2





Egy újabb előzetesből ismert játék futott be hozzánk a Jet Rider 2 személyében, melyről azt érdemes tudni, hogy nagyszerűen keresztezi a Jet Ski-k vízen nyújtott teljesítményét a motoros száguldás élményével. Ráadásként természetesen mindkét jármű tulajdonságaiból megtalálhatóak a farolások és a különböző borulások. A Sony által most megjelentetett program már a második része a Jet Rider-nek. (Ez nekem elsőre azért nem volt egyértelmű, mert amint valamilyen információt próbáltam kideríteni róla, mindig csak a Jet Moto játék címét kaptam. Hiába magyaráztam, hogy nekem Jet Rider kell, akkor is ezt adták. Aztán egy angol újságból derült ki, hogy néha egy játék neve különböző Európában és Amerikában. Hát nem egészen értem mi ennek az oka, mindenesetre remélem, hogy a kiadók tudják, mire jó ez a cirkusz)



A játékról elmondható, hogy egy tényleg szépen kivitelezett versenyjáték, megvannak benne a már szokásos kellékek, úgymint: a gyakorlás egy kiválasztott pályán ellenfél nélkül, vagy az egyszeri futam ellenfelekkel, vagy ennek változata az idő ellen, s persze ott van az elmaradhatatlan bajnokság is, ahol az összes pályán összesített eredmények alapján derül ki, ki is a legjobb. Ez nagyjából minden versenyjátékban megtalálható, ennek alapján nem is lenne annyira jó a játék. Ami talán különlegesebb kihívást nyújt, azok a különböző nehézségi fokozatok, vagy csupán az az egyszerű tény, hogy alapból kemény három pálya áll rendelkezésre. Aki szeretne egy kicsit többet, annak az a dolga, hogy végigvigye a játékot különböző fokozatokban, az első helyen végezve. Így kitartó versengés után körünkben üdvözölhetjük a többi kilenc pályát, tehát immáron 12 teljes szakasz közül lehet szelektálni. Amúgy, ha valaki erre is ráunna az idők folyamán, az próbálkozhat egyik ismersével, ugyanis a program támogatja az osztott képernyős versenyt is, így aztán egy géppel akár két ember is vígan elszórakozhat egymás rekordjait döntögetve. Nekem elsősorban az aranyos irányíthatóság tetszett meg, ami abból áll, hogy a járgányokat lehet ugye kormányozni szépen simán is, semmi extrával...de ott vannak az irányítón az L1/R1 gombok is, amikkel emberünk szépen bedől a kanyarban, így egy kicsit könnyebb lesz a versengés. Ha azonban túl nagy a sebesség, vagy esetleg túl éles a kanyar, arra szolgál az L2/R2 páros, ezzel a módszerrel kifarol a piciny motor hátulja (mellyel együtt csökken a sebessége is), ám sokkal hatékonyabban lehet bevenni a kanyart. Elfordulhat az a kellemetlen esemény is, hogy az ember leszakad a mezőnytől, ezt segítik el a minden körben újratermelődő turbó adagok – amikor is egy lángcsóva csap ki a Jet hátuljából, és elrerepíti a versenyzőt (amíg az energia bírja). A pályákról kimenni nem lehet, mindenhol körbe van kerítve vagy fallal, vagy bójákkal, melyek szikrázva figyelmeztetnek, hogy kanyarodni kéne.

Nagyjából ennyit tudtam mondani, értékelésképpen pedig annyit fűznék hozzá, hogy szerintem a fejlesztők fogták az első epizód pályáit és újrarajzolták ket, de a grafikai "motor" változatlan maradt. Ebből következően csak azoknak érdemes próbálkozni a JR2-vel, akik még nem találkoztak az előző résszel. Nekik viszont bátran ajánlhatom, hiszen a 10 választható karakter, a 12 pálya és a hangulatos zene eléggé meggyőző érvnek tűnik.

Bagó Péter

JET RIDER 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
✓ KELLEMES IRÁNYÍTÁS, JÓ ZENÉK, NAGY KIHÍVÁS
× KICSIT TALÁN SZEBBRE KELLETT VOLNA RAJZOLNI

82%

CIRKUSZT A NÉPNEK!



Annak ellenére, hogy ki nem állhatom azt az idétlen műbalhét, amit a külföldi TV-adók pankráció címszó alatt közvetítenek, felettébb jól elszórakoztam a WCW vs nWo Nintendo64 kazettával. Nem tudom ki hogy van vele, de számomra borzasztóan unalmas, ahogy a kifestett, kisminkelt "bohócok" mímelik a rúgásokat és az ütéseket, és a közönség felajzása érdekében úgy tesznek, mintha elszántságukban akár meg tudnák ölni a riválisukat. Az ellenfél magasba emelése után gerinctöréseket, nyakkitöréseket mutatnak be, ám fura módon – öt másodperces színlelt fájdalom után – minden csont mégis a helyén marad és az áldozat újult erővel vág neki a küzdelemnek. A show-műsorokban tehát szemlátomást csak simogatják egymást a versenyzők, nos legalább ebben az N64 játékban úgy tűnik, hogy igazi pofonok csattognak!



ÍME EGY NINJA STÍLUSBAN KÜZDŐ PANKRÁTOR



A WCW vs nWo-nak nem is annyira a grafikája a csodálatra méltó (hiszen például a háttérben őrjöngő közönség leginkább valami rosszul sikerült absztrakt festményre emlékezteti az embert), hanem a mozgások és a hozzájuk társuló hangok vannak nagyon eltalálva. Keményen és lendületből csattannak a nyaklevesek, nagyot puffannak a szőnyegen az izmos /hájas testek, és valóban brutálisnak hat a bunyó.

A maflások után a delikvens szemlátomást visszahőköl, egy-egy jól irányzott rúgás után frankón átszaltózik a gumi korláton az áldozat, a szőnyegen kiterült testet pedig klasszul össze lehet csomózni és szorítani – kétségtelenül jót lehet mulatni a látványon. Bármilyen abszurd is, de a "mulattató" a legjobb szó, hiszen más verekedős játékoktól eltérően, ahol fröcsög a vér és egyfolytában halálhörgések borzolják fel a kedélyeket, itt viszonylag halkan, néha ugyan nyögdécselve, de amolyan kocsmai verekedés hangulatában folynak a mérkőzések. Egy nagyot bemosok az ellenfélnek, mire az alig nyikkan, csak hanyatt vágja magát, a közönség meg szörnyülködik.

A kazettára összesen 40 pankrátort "vittek fel", ebből több mint 20 versenyző igazi WCW illetve nWo szupersztár – ha mást nem, de Hulk Hogan-t gondolom mindenki ismeri. Mindegyik karakter 30-40 mozdulatra képes, habár igazság szerint ezek a mozdulatok inkább csak a külalakjukat tekintve karakterisztikusak és ritkák az igazi, speciális mozdulatok. Ha valaki komolyabban akar versenyezni, nem árt, ha ismeri a mezőnyt, ugyanis a figurák teherbírása nagyjából olyan, mint igazából. Például "Sting" nem tévesztendő össze a jóval erősebb, valódi Sting-gel.

Mielőtt belépnénk a ringbe, öt különböző játékmód közül választhatunk. Az elsőnél (ami egyben a játék címadója is) a két híres világszervezet pankrátorai mérik össze a tudásukat. Aztán az Exhibition opcióval egy-egy tét nélküli mecset szervezhetünk. A League Challenge jelenti a komoly játékot: választanunk kell, melyik ligában akarunk indulni (négy közül), s ha sikerül bajnokká válnunk, egy főellenséget kell leküzdenünk (aki aztán később maga is választható lesz). A maradék két üzemmód különböző rendszerű bajnokságokat takar. Mindegyik üzemmódnál választható valamilyen formában csapat-játék is, ezeknél már négy versenyző lesz a ringben egyszerre – igaz, a társak többnyire csak besegítenek.



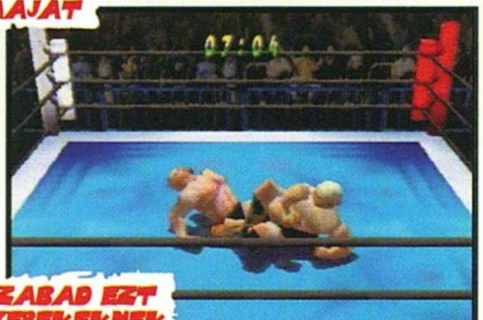
Meglepő módon egy pankrátornak állítólag leginkább lelki erőre van szüksége a bunyóhoz, legalábbis erre utal a tény, hogy csupán ennek a kijelzője látható a képernyőn. Ez mutatja, milyen hangulatban van az emberünk: kezdetben csupán zölden vibrál, ám ha belemelegedünk, átvált pirosra, majd a Special felirat fog villogni. Ha ez utóbbi megtörtént, az A gomb lenyomásával és az analóg stick mozgatásával speciális mozdulatokat csalhatunk elő. Nincs tehát energiacsík; ha egy versenyző teljesen kikészült, azt onnan tudhatjuk, hogy nem kel fel többé a földről.



HULK HOGAN HOZZA A FORMÁJÁT



VALAKIRE MOST NAGY NYOMÁS FOG NEHEZEDNI



SZABAD EZT GYEREKEKNEK IS LÁTNI?

Az irányítás nem fog gondot okozni: az A-val kezdeményezhetünk valamilyen fogást, a B-vel pedig üthetünk vagy rúghatunk. Hogy milyen erőset ütünk, az attól függ, mennyi ideig nyomjuk a B-t. A kamera gombok kiosztása a következőképp alakul: alsó C - futás (vagy futtatás), illetve a korlátra felmászás; felső C - ringből/ringbe ki/bemászás, fekvő ellenfél átfordítása; jobb C - csapat-játék esetén az ellenfél megválasztása. Hátra van még a védekezés: az L-lel hátrálhatunk, az R-rel pedig blokkolhatunk.

A WCW vs nWo azt hiszem a valaha készült legjobb pankráció-program, ám ennek ellenére – talán a "sport" lényegéből adódóan – játéknak kicsit lassú és kevés. Nagyon elhúzódnak a meccsek és nagyon egyformák, mert ugye hiába van olyan sok szép mozdulat, ha egyszer a győzelem érdekében mindvégig egyazon módszert érdemes csak ismételgetnünk.



A RINGBEN NÉHA ELKÉL EGY-EGY SEGÍTŐ TÁRS

Íme például a rászámolós technika, ahol a 20 másodperces ringen kívüli időlimitet lehet kihasználni. Nos, először is ki kell ütni az ellenfelet a küzdőtérről, igaz, többnyire ilyenkor még sikerül a kötélben megkapaszkodnia. Ha a riválisunk még nincs a szőnyegen kívül, egy jól időzített rúgással – amint feltápászkodott – kipenderíthetjük. Ezután már csak az a dolgunk, hogy mi is kimásszunk és ne engedjük őt vissza, majd a rászámolás végénél úgy kell intéznünk, hogy az ellenfél a földre kerüljön. Ekkor gyorsan vissza kell térnünk a ringbe, és már is nyertünk. Stinggel különösképp hatékony ez a technika, lévén, hogy neki elég agresszív közönsége van. Csak kinyúl (a felső C-vel) a közönséghez, mire a hálás rajongók minden esetben vagy egy baseball ütőt vagy egy széket nyomnak a kezébe. Még a földön fekvő ellenfelet is püfölheti az alkalmi eszközzel – noha a közönség kifütyüli, de roppant hatásos módszer.

V.Z.

WCW VS NWO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
MENTÉS: KIZÁRÓLAG MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ EREDETI SZEREPLŐK LÁTVÁNYOS MOZDULATOKKAL
× EGYSÍKÚ JÁTÉKMENET

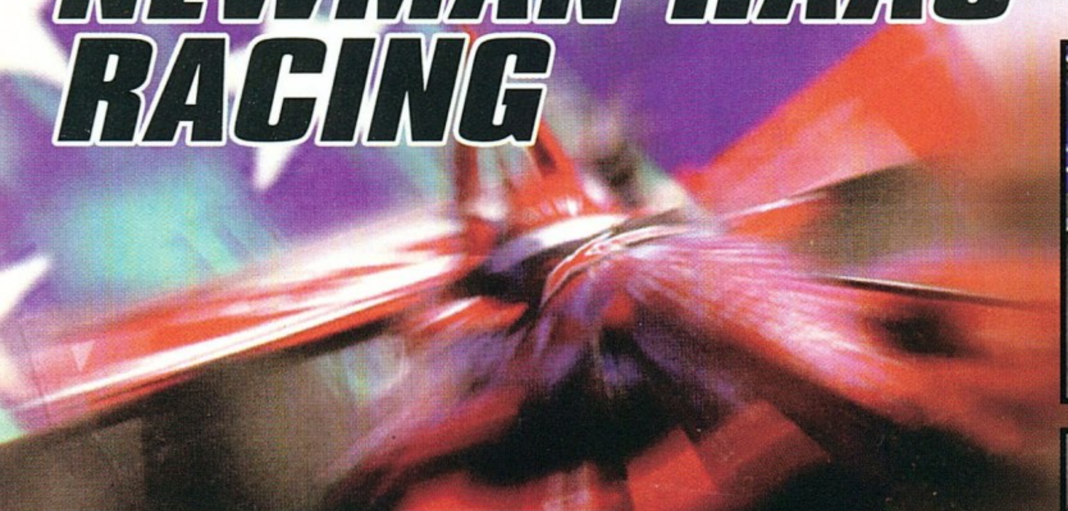
69%

AMERIKAI FORMA 1

NEWMAN HAAS RACING



Látványos és dinamikus intorval indul a PSYGNOSIS új játéka, a STUDIO 33 fejlesztésében készült indycar autóverseny, a NEWMAN HAAS RACING. A zene Dolby sourrond rendszerben szól, ha van rá módja, de ha nincs, úgyis élvezhető a témához passzoló, kicsit Rock'n Roll-os muzsika, valamint az egyéb hangeffektek. Miután választottunk nyelvet, a jól áttekinthető főmenübe jutunk. Lehetőségek tömkelege fogad bennünket, hosszú lenne fölsorolni mennyit. Néhány a sok közül: a CAR SETUP-ban állíthatunk a terelő lemezeken, a fék és kormány rásegítésen (ezek a verseny alatt kicsit helyettünk dolgoznak, míg mi fehéredő ujjakkal nyomjuk a gázt), ki-be kapcsolhatjuk az üzemanyag "kifogyását", a kocsi rongálhatóságát. Az OPTIONS-ban a számunkra ideális (és rendelkezésünkre álló) irányítók közül választhatunk. Itt kimenthetjük a beállításainkat, így ha nektek sem lesz szimpatikus a két, egyfolytában szörnyülködő kommentátor, akkor itt lehet először kikapcsolni őket, majd kimenteni. Ezt azért érdemes megtenni, mert a legközelebbi bekapcsoláskor már az általunk választott felállásban indul az anyag. Háromféle módban versenyezhetünk, SINGLE RACE, CHAMPIONSHIP és CHALLENGE. A Championship módon belül választhatunk, hogy a gép által felkínált pályákon, véletlenszerűen kiválasztott, vagy az általunk kívánt pályákon, a mi elképzelésünknek megfelelő sorrendben megyünk végig. Kocsit külön nem tudunk választani, mert a versenyzőkhöz kötődnek. Mielőtt bármit kezdenénk, érdemes a kedvünkre való nehézségi fokozatot állítani, és a pályát is beállítani egy könnyebbre, mert az alapfelállásban olyan szögletes kanyarokat kapunk, hogy képtelenség rendesen végigmenni rajta, főleg mert a sebesség nehezen érzékelhető, a fék nem az igazi, ráadásul a sebességet mérföldben írja ki. A grafika tulajdonképpen szépnek mondható, főleg a külső nézetből. (Furcsa, hogy miért nem oldották meg szebben a műszerfalat, így elég illúzióromboló, bár a szerepének megfelel.) Nézetet váltani az L1-R1-es gombokkal tudunk egyébként. Ha nem kapcsoljuk ki a rongálódást, biztos, hogy szükségünk lesz a javító utcára, ahol arctalan szerelők villámgyorsan, akár nagygenerált is csinálnak a kocsinkon. Még a legegyszerűbb pályán sem fogjuk megúszni csattanások nélkül, egyrészt mert a többi sofőr is hajlamos nekünk jönni, másrészt a hagyományos irányítóval kicsit kapkodósan kanyarodik. Sajnos a legtöbb pálya olyan kanyarokkal és akadályokkal van megtűzdelve, hogy szinte lehetetlen végigmenni rajta élvezettel, a helyezésről nem is beszélve. Aki nagyon szereti az autóversenyeket annak jó választás lehet, bár lehet, hogy túl nagy kihívás.





Gabor a poo

NEWMAN HAAS RACING

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
✓ AZ EGYIK LEGJOBB F1 JÁTÉK
× NEM ÉRZÉKELHETŐ A SEBESSÉG

80%

SENNA EMLÉKÉRE

AYRTON SENNA KART DUEL 2



Az AYRTON SENNA alapítvány támogatásával a SUNSOFT megjelentette a GAPS fejlesztésében a KART DUEL 2-t. Egy nem túlzottan hosszú intro után a menübe jutunk, ahol a szokásos beállításokon kívül még arra is van lehetőségünk, hogy Senna életéből nézzünk képeket, filmbejátszásokat, interjúkat. Ha kíváncsiságunknak eleget tettünk, és már játszani is szeretnénk, választhatunk, hogy ketten, vagy a gép ellen próbálunk szerencsét. Ez utóbbi esetén gyakorlásra nagyszerűen megfelel a TIME mód, aztán ha már kiismertük a gépeket és a kanyarokat, a CHAMPIONSHIP-ben törekedhetünk a győzelemre. Bár lehetőségünk van a gokartunk tulajdonságainak beállítására, amihez a PARTS DATA-ban segítséget találhatunk, ez mégis kevésnek bizonyul az ellenfelekhez képest. Akinek hasznára lehet, annak elmondom itt, hogy a TREAD a gumik futófelületének a szélességét, a SPROCKETS a lánckerék áttételét, a SEAT pedig az ülés mélységét jelöli. Azt biztosan tudjátok, hogy minél lejjebb van a súlypont és minél szélesebb a kerék, annál stabilabb a jármű. Az áttétel pedig a kerékpárokról is ismerős lehet, minél kisebb, annál jobban gyorsul, de lassabb a végsebessége. Elsőre négyféle gokart közül választhatunk, melyek csak a színükben különböznek egymástól, az egyenlő esélyek végett. (Ezért érthetetlen, hogyan tudnak a gépi ellenfelek úgy otthagyni bennünket.) Háromféle pálya közül választhatunk, amit érdemes is megtenni, csakúgy mint a nehézségi szintet előzőleg beállítani, mert az alapbeállítás a közepes nehézségi fokozat. A grafika inkább funkcionális mint szép, bár olyan lenne mint az introban látható. A zene kicsit technós, a témához passzol. Az irányítás elég jól követi az igazit (bátran állíthatom, mert volt szerencsém kipróbálni a Kesjár gokart suliban), amihez bizonyosan hozzájárult az, hogy technikai tanácsokat a Yamaha és a Dunlop adott a program elkészítéséhez. Persze azért az összehasonlíthatatlan, amikor az ember az aszfalton robog és kifarol a kanyarban és érzi a benzingőzt azzal, ahogy a TV előtt próbálja utolérni a többieket - amit ezek a többiek még olyan módon is próbálnak megakadályozni, hogy cikáznak, nem hagynak előzni minket! Ha nekikoccanunk valaminek, leesik a fordulatszám és akkor bizony a többiek újra elhúznak mellettünk. Bezzeg nekünk nem sok esélyünk van leszorítani őket, ha mégis sikerül, ők nem maradnak le annyira mint a mi gépünk, elég egyszer hibáznunk, máris csak a hátukat látjuk. (Ennyit a fair play-ről) Mindennel együtt nem rossz választás ez a játék, ha ketten akarunk játszani, ha nagyon szeretjük az autóverseny témájú programokat, ha szeretjük Sennát és nem utolsósorban akkor, ha kedvet érzünk a gokartozásra. De ha már jól begyakoroltátok mit kell csinálni, javaslom egyszer próbáljátok ki az igazit is!







Gabor a poo

KART DUEL 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
✓ JÓL ADJA VISSZA A GOKARTOZÁS ÉLMÉNYÉT
× CSALNAK AZ ELLENFELEK

71%

Kevés kivételtől eltekintve abban minden PC-tulajdonos egyetért, hogy a saját perspektívából játszható lövöldözős játékok császára a Quake. Ez szinte természetesnek is mondható, hiszen ezt a műfajt a Quake alkotógárdája, az Id Softtware teremtette meg a Wolfensteinnel, majd tette világőrületté a Doom első és második részével. A '96-ban megjelent Quake főként a szenzációs grafikájával volt korszakalkotó, hiszen ez volt az első olyan játék, ahol már az ellenfelek is poligonos grafikával készültek, a terepen pedig gyönyörű fényeffektusok kápráztatták el a játékost. Ami a grafikát és a játékmenetet illeti, a Turok-nak mondjuk lehet, hogy azóta már sikerült túltennie rajta, csakhogy a Quake nem is annyira ezek miatt lett közkedvelt, hanem sokkal inkább a fantasztikus deathmatch módjának köszönhetően. Ahol két vagy több PC hálózatba van kötve, ott szinte biztos, hogy megtalálható a winchesteren a Quake könyvtár. Ezek után lássuk, mit tud a vadonatúj N64 változat!



ÚGY LÁTSZIK ELMENT AZ ESZEM, BÁRDDAL MEGYEK ZOMBIK ELLEN

Azoknak, akik esetleg még csak most ismerkednek a Quake világával, röviden összefoglalnám a lényeget. A földi életet idegen dimenzióból érkezett szörnyek hada fenyegeti, melyek visszaverésére csak egyetlen mód van: ha összegyűjtjük a négy varázslatos rúnát. Négy démonokkal teli világot kell ehhez bejárnunk, s miután az azokat alkotó pályákat számtalan katonától, szörnytől és zombitól megtisztítottuk, az utolsó szinten egy főellenséggel kell megvívnunk. (Erő helyett ésszel kell legyőzni.) Sajnos N64-en nem választhatjuk meg, melyik világban kívánunk kezdeni, csakis sorban lehet a szinteket teljesíteni.

A játékmenet nem követel különösebb agymunkát: egyszerűen kulcsokat kell keresnünk, majd azokkal kinyitni a megfelelő ajtókat, s eljutni a pálya kijáratához. A kijárat lehet egy teleport, egy dimenziós kapu, avagy egy egyszerű sötét átjáró. Majdnem ugyanaz a dolgunk, mint a Doom-ban, annyi különbséggel, hogy itt a kapcsolók működtetéséhez és az ajtók nyitásához nincs szükség külön gombra. Viszont van egy új és lényeges mozdulat: az ugrás. A Doom-nál elsősorban az ellenfelek kicselezésén volt a hangsúly, ezzel szemben a Quake-ben – akár egy jó platformjátékban – a terep meghódítása is egy külön feladat. Egyes helyekre csakis pontos, jól kiszámított ugrásokkal lehet eljutni – ha ilyenkor csak egy kicsit is figyelmetlenek vagyunk, máris egy lávafolyamban égünk szénné, vagy szerencsésebb esetben egy vízmedencébe pottyanunk. A víz egyébként szintén egy lényeges momentuma a játéknak: egyes pályákon rengeteget kell merülnünk, s a víz alatt kell keresnünk a továbbvezető utat. A Quake egy nehéz játék (még az Easy fokozaton is), de nem a kemény ellenfelek, vagy a bonyolult feladatok teszik azzá, hanem a vészjóslóan kiszámíthatatlan terep. Lemerülünk például a víz alá, mire találunk egy járatot, csak épp azt nem tudjuk, vajon ha bemegyünk, elég lesz-e a levegőnk. De említhetném a csapdákat is: például megnyomunk egy kapcsolót, mire váratlanul elkezd lefelé ereszkedni a plafon. Vagy egy sötét folyosón járva rálépünk egy fényesebb pontra, s abban a minutumban a falból vagy a plafonból szögek csapódnak ki. Félelmetes az egész! Ezeket a trükköket pedig csakis a saját kárunkból okulva tapasztalhatjuk ki, szóval mindannyiszor újra kell kezdenünk a pályát, hiszen menteni csakis a szintek között lehet. A mentéshez muszáj beszereznünk egy memóriakártyát, ennek hiányában kénytelenek vagyunk a hosszú kódszavakat leírni – szerencsére azért a gép kikapcsolásáig a program megjegyzi, hol járunk. (A kódszavakat majd a Load parancsnál írhatjuk be.)



A PARTON EGY PÁNCÉLOS FAZON VÁR RÁM TÜRELMESEN

Noha az imént azt mondtam, hogy az ellenfelek nem olyan kemények, azért ezt nem kell teljesen készpénznek venni. Ugyanis csak akkor nem olyan veszélyesek, ha már tudjuk, mit kezdjünk velük. Végzetes lehet ha például hárman vagy négyen támadnak le minket egyszerre, de ha ügyesen kavarva egymásnak uszítjuk ellenfeleinket, nekünk csak a "győztest" kell majd likvidálni. Azt is érdemes megfontolni, hogy melyik ellenfélhez milyen fegyvert használunk. Például miközben mi a shotgunt újratöltjük, a láncfűrészes dagadékok könnyen elhajíthatnak felénk egy-egy gránátot, ám a géppuska használatával erre némileg kevesebb az esélyük. Ezzel szemben a páncélos lovagok ellen hatásos a sörétes puska, csak nem szabad a gazfickókat közel engedni magunkhoz, hiszen a kardcsapásaik szinte halálosak. A legidegesítőbb ellenfeleknek kétségtelenül a zombik bizonyulnak: amíg nem robbantjuk őket cafatokra, mindig újraélednek. A robbantáshoz viszont ugyebár muszáj megtalálnunk a gránátvetőt vagy rakétakilövőt. A Quake-nek elég extravagáns a nyolc darabból álló fegyverválasztéka, ám a nem mindennapi fegyverek valóban eltérő "teljesítményt" nyújtanak. A Rumble Pak-kel ráadásul ez az élmény még továbbfokozható, hiszen a fegyverek frankón visszaütnek.



LEHET, HOGY NEM KELLETT VOLNA EZT A DAGADÉKOT ILYEN KÖZEL ENGEDNEM?

QUAKE

AKÁRCSAK EGY 3DFX-ES PC



Az egyre jobb fegyvereket szépen sorjában – ahogy nehezedik a játék – úgy találjuk meg, s hasonlóképpen találhatunk lőszereket és pajzsokat is. A lőszercsomagokon és az elsősegélyládákon kívül van néhány extra cucc is, ilyen például a rövid időre sérthetetlenséget biztosító pentagramma, aztán a négyszeres tűzerőt adó Qake-jel, a savmedencéknél használható védőruha, vagy a gyűrű, minek segítségével láthatatlanná válhatunk.

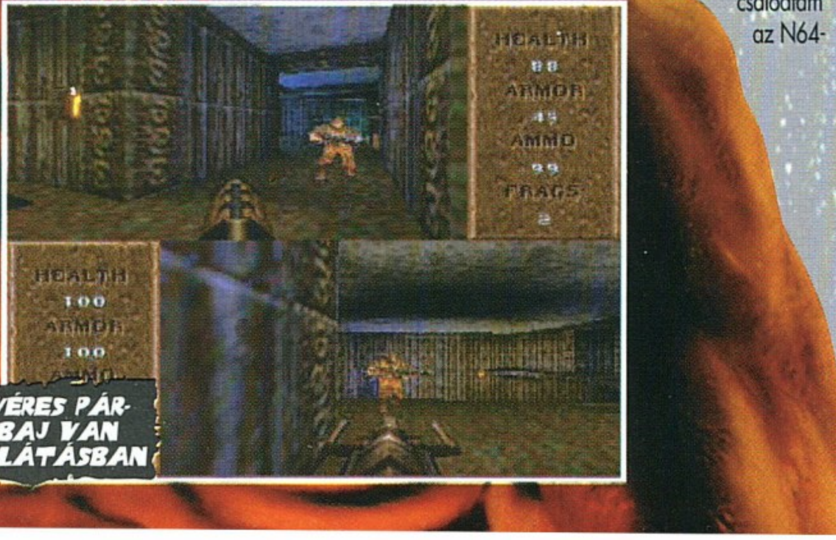
Grafikailag őszintén szólva kicsit csalódtam az N64-es Quake-ben. Először is a pixelek elmosása nem biztos, hogy jó ötlet volt, mivel így minden olyan túlságosan simának tűnik – a kőfalak inkább tapétázott falaknak látszanak. A készítők ugyan büszkék lehetnek arra, hogy – a PC verzióhoz hasonlóan – a terepen minden textúra a fényforrás szerint van árnyékolva, de van egy bökkenő: az igazán látványos real time fényeffektusoknak viszont se híre se hamva. A rakéták nem világítják meg a folyosókat, a szellemek varázslatai immár nem is "lézeresek" – mindezeket pedig még a Saturn változat is tudta. A torkolattüzek és főként a repkedő lávadarabok fényeffektusa kifejezetten béna.

Zeneileg a PC és a Saturn verzióban ugyebár a híres banda, a Nine Inch Nails muzsikái adták a fantasztikus atmoszférát, sajnos kártyás gépről lévén szó ez is elmaradt - habár a zene így se rossz. Sokkal kellemetlenebb, hogy a négy játékos mód is kimaradt, helyette csak ketten lehet deathmatch-eket játszani, ami pedig már még sem az igazi. Végül is persze az a lényeg, hogy a játékban benne van valamennyi PC-s pálya és még néhány exkluzív N64-es szint is, szóval mondhatni, hogy a Quake összességében egy remek játék, de lehetett volna jobb is. Csak ha már meguntátok a Goldeneye-t, azután szerezzétek meg.

V.Z.



EZT A SZÖRNYET ÚGY TŰNIK NAGYON FELDÜHÍTETTEM



VÉRES PÁRBAJ VAN KILÁTÁSBAN

QUAKE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

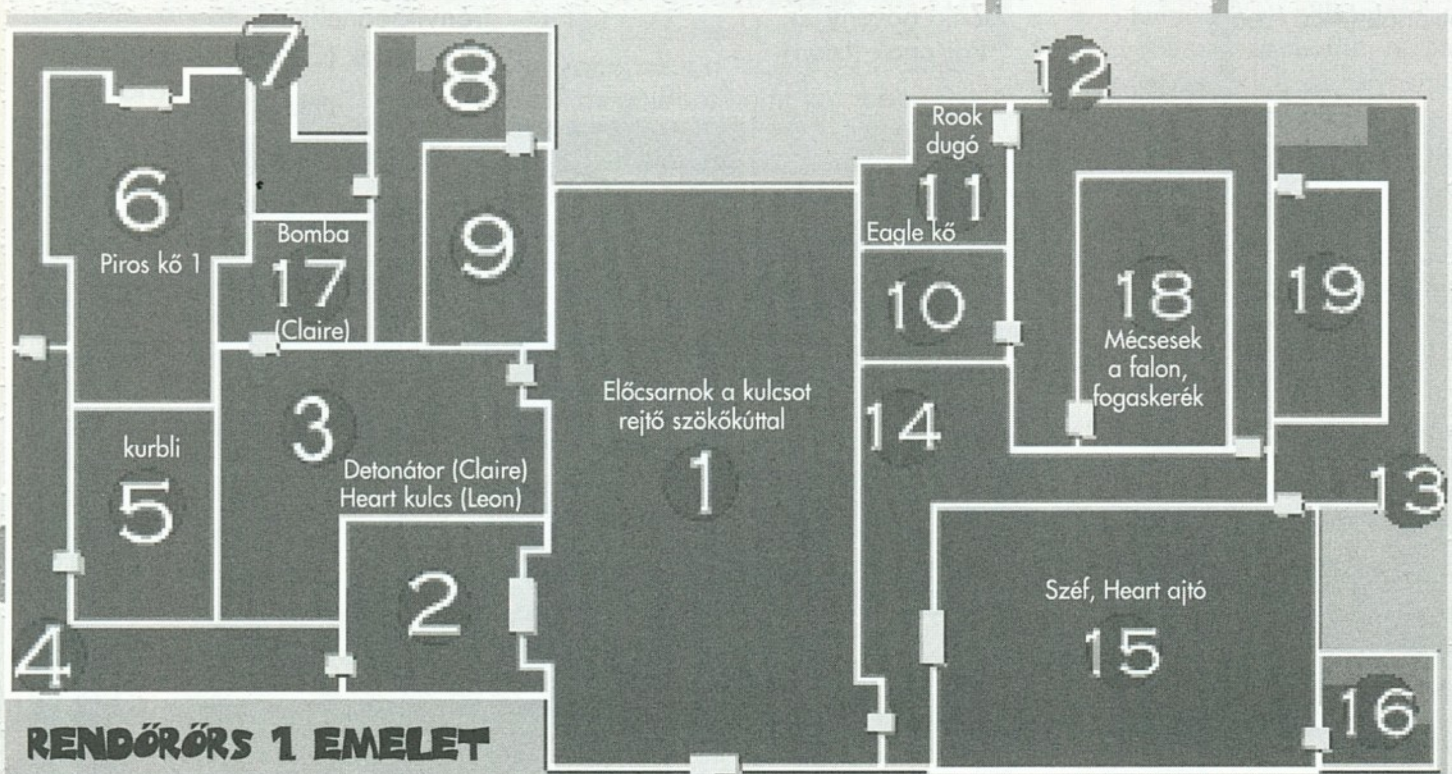
1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: KIZÁRÓLAG MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK
✓ MAJDNEM UGYANAZ AZ ÉLMÁNY, MINT PC-N
× TÖBBET IS KIHOZHATTAK VOLNA A GRAFIKÁBÓL ÉS A DEATHMATCH MÓDBÓL

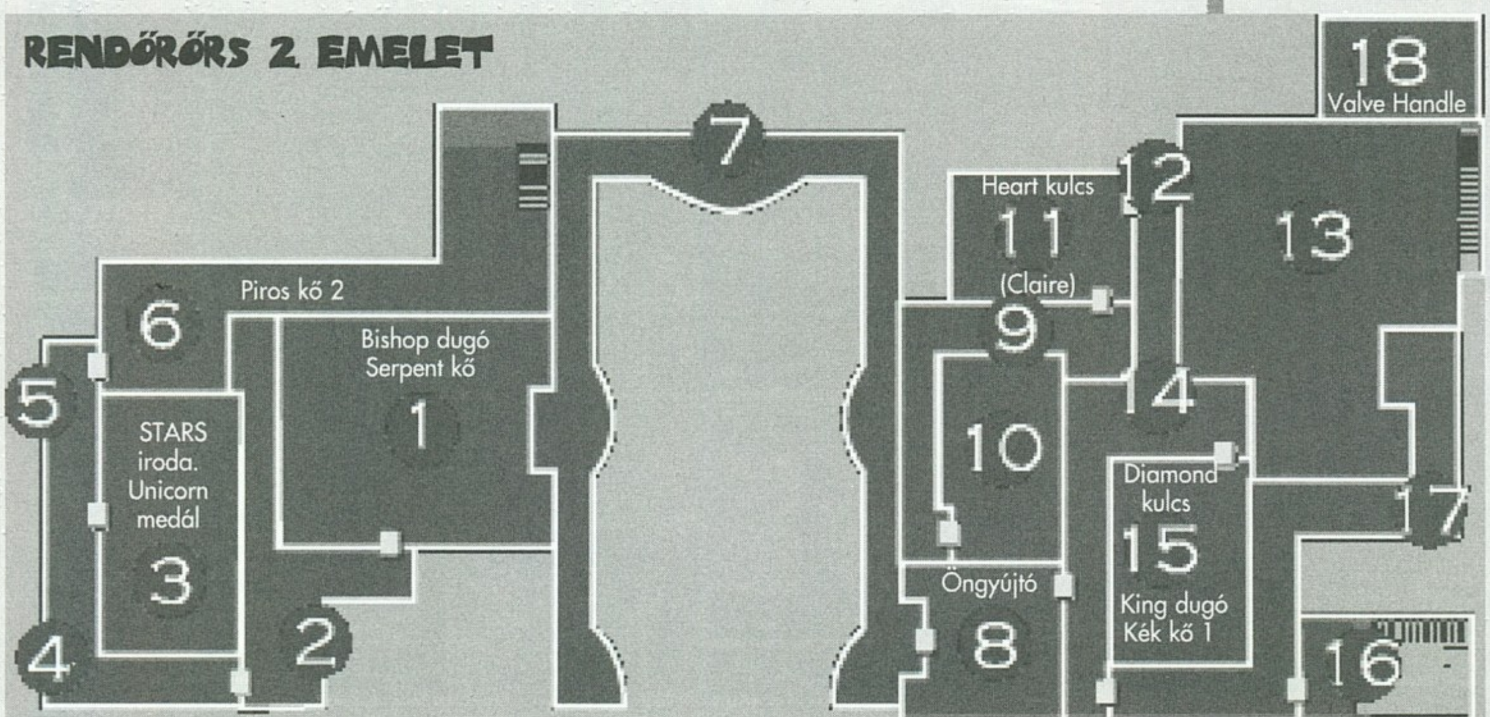
88%

576 KONZOL

KÓD-X

RESIDENT EVIL 2 TÉRKÉPEK





Fegyverbolt

Piszolytár 2x
Shotgun (Leon)
Nyílpuska (Claire)

A fehér kocsi hátulja

Pisztolytár

Kuka a lépcső után

Pisztolytár

Busz

Pisztolytár

Rendőrőrs 1. emelet

1. szoba:
Pisztolytár
Spade kulcs
2. szoba:
Police Memorandum
First Aid Spray (Claire)
Pisztolytár (Leon)
3. szoba:
Kódkártya (rendőrtől)
Zöld növény
Pisztolytár
Memo to Leon
Heart kulcs (Leon)
Detonátor (Claire)
4. folyosó:
Pisztolytár (hullánál)
Zöld növény
5. szoba (Spade kulcs nyitja):
Patrol Report
Ink Ribbon
Kurbli
6. szoba:
Operation Report
Piros kő #1
Pisztolytár (Leon)
8. folyosó:
Zöld növény 2x
9. szoba:
Operation Report #2
Pisztolytár
10. szoba:
Pisztolytár (Claire)
Small kulcs #1 (Leon)
11. szoba (Diamond kulcs nyitja):
Vezeték (Cord)
First Aid Spray
Rook dugó (Leon)
Eagle kő (Claire)
12. folyosó:
Piros növény
13. folyosó (Heart kulcs nyitja):
Zöld növény
Patronok (Leon)
14. folyosó:
Zöld növény
15. szoba (2 részre osztva):
Ink Ribbon
Zöld növény 2x
Patronok a széfben (Leon)
Savlövedék a széfben (Claire)
16. erkély:
Zöld növény
17. szoba (Diamond kulcs nyitja):
Film A
Patronok (Leon)
Plasztik bomba (Claire)
18. szoba (Club kulcs nyitja):
Arany fogaskerék
Film B
19. szoba (Club kulcs nyitja):
Patronok (Leon)
Magnum (Leon)
Night Watchman's Diary
Savlövedék (Claire)

Rendőrőrs 2. emelet

1. könyvtár:
Bishop dugó (Leon)
Serpent kő (Claire)
Piros növény
2. folyosó:
Patronok (Leon)
Pisztoly tuning (Leon)
Muníció (Claire)
3. szoba (S.T.A.R.S. iroda):
First Aid Spray (Leon)
Shotgun (Leon)
Gránátvető (Claire)
Chris's Diary
Fax Report (Claire)
Unicorn medál
Pisztolytár
6. folyosó:
Piros kő #2
8. szoba:
Small kulcs #2 (Leon)
Öngyújtó (Claire)
Chief Secretary's Diary A
10. szoba:
Chief Secretary's Diary B
First Aid Spray (Claire)
11. szoba:
Heart kulcs (Claire)
13. terasz:
Tűzlövedék (Claire)
Pisztolytár (Leon)
15. szoba:
Patronok (Leon)
Diamond kulcs
King dugó (Leon)
Kék kő #1 (Claire)
16. erkély:
Zöld növény 2x
18. szoba:
Valve Handle (kerék)
Pisztolytár (Leon)
Nyilak (Claire)

Rendőrőrs 3. emelet
1. szoba:
Knight dugó (Leon)
Kék kő #2 (Claire)

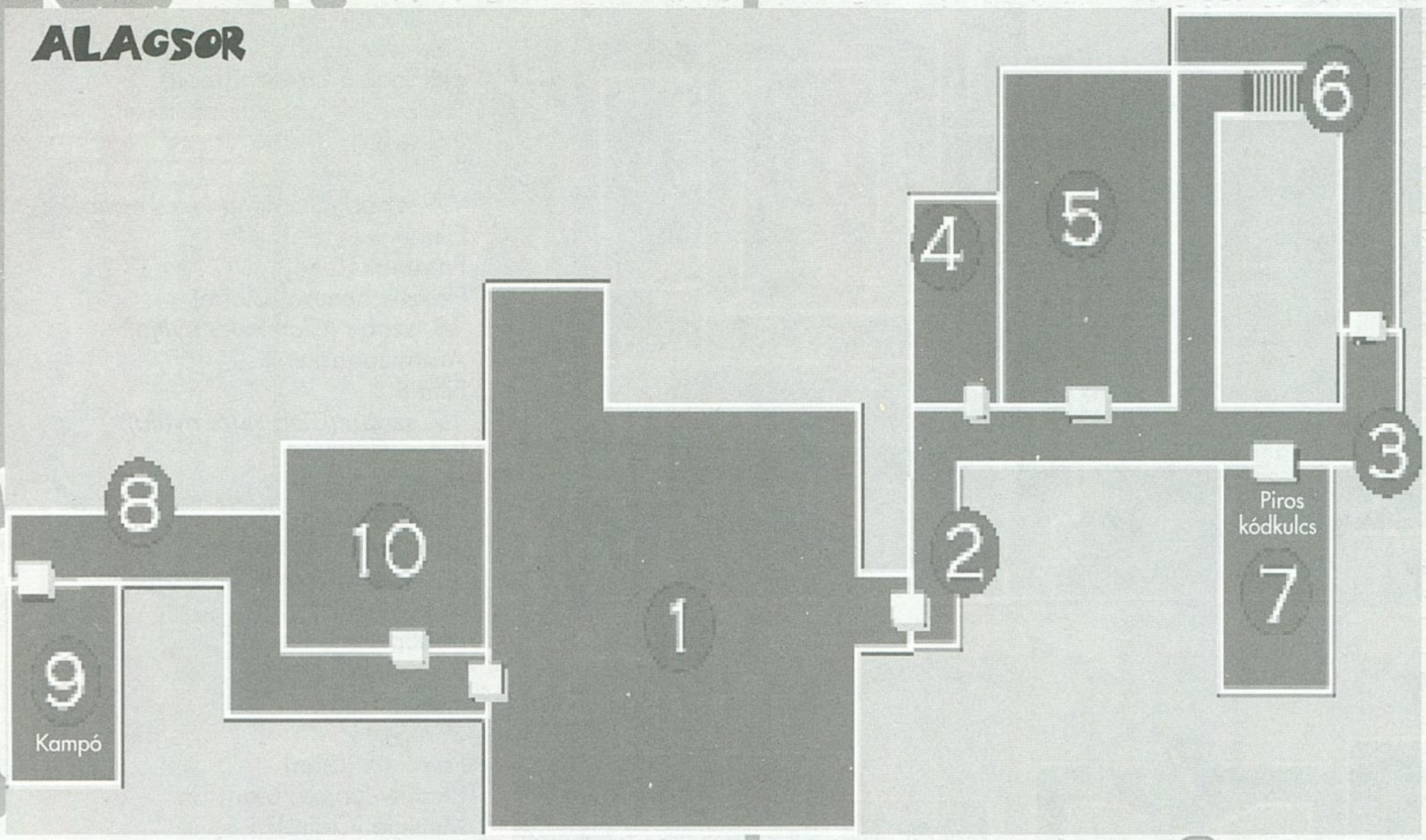
Alagsor
1. szoba:
Zöld növény
4. szoba (a piros kódkulcs nyitja):
Pisztolytár 2x
Patronok (Leon)
Nyilak (Claire)
Gépfegyver
Oldaltáska
5. szoba:
Zöld növény
6. folyosó:
Piros növény
7. szoba (hullaház):
Piros kódkulcs
8. folyosó:
Pisztolytár
9. szoba (börtön):
Kampó
Zöld növény
Kék növény
10. szoba:
Piros növény

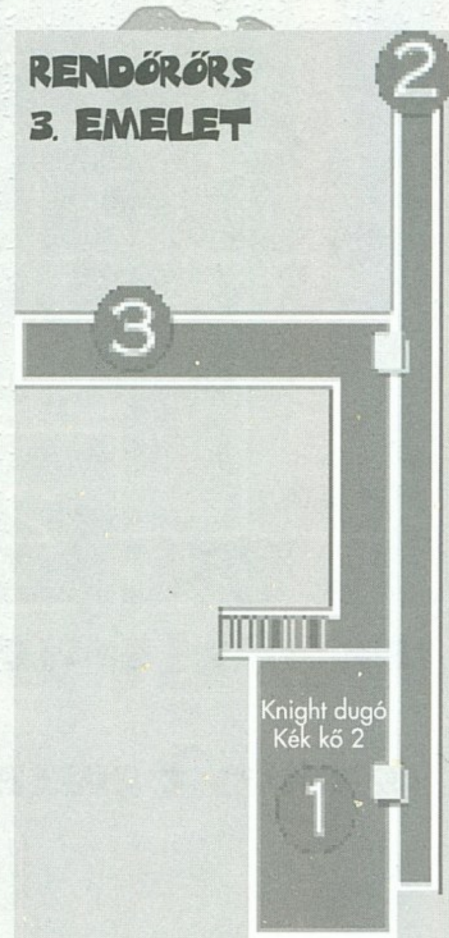
Pincerendszer
2. szoba:
Club kulcs
A zsákutcákban:
Robbanólövedék (Sherry/Claire)
Patronok (Ada/Leon)

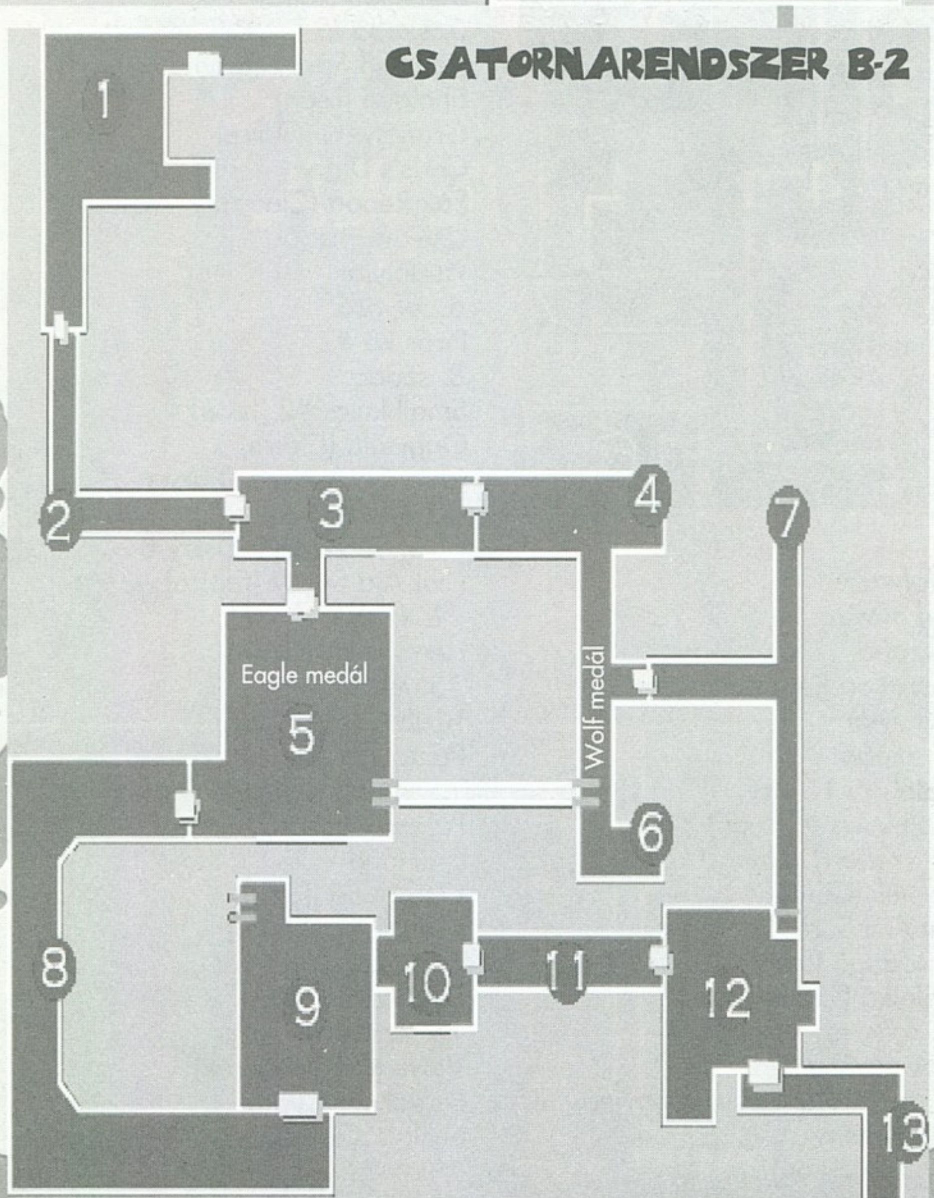
Csatornarendszer B-1 (nincs térképezve)
Savlövedék 2x (Claire)
Pisztolytár
First Aid Spray
Fax to Sewer Manager

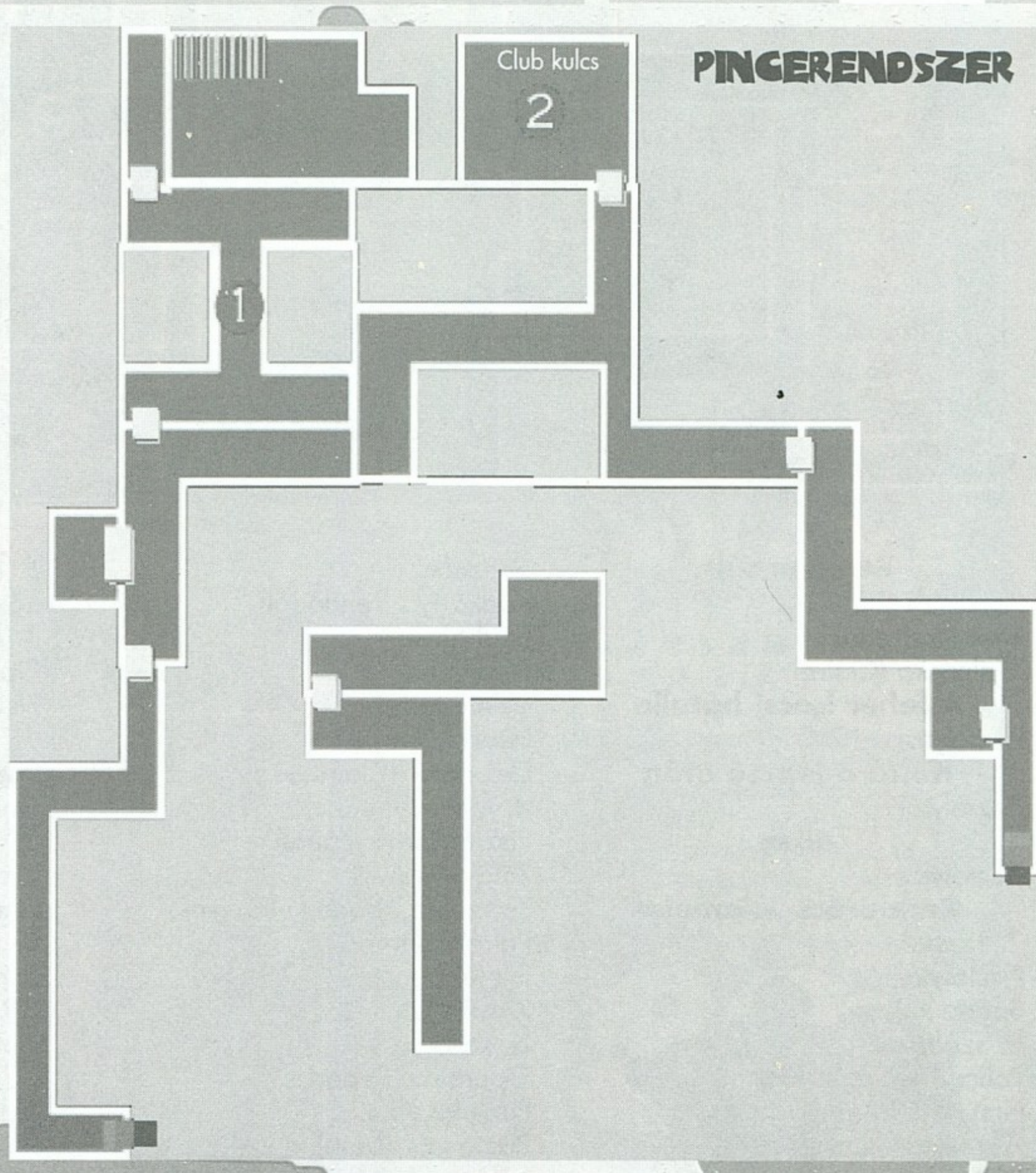
Csatornarendszer B-2
1. szoba:
Robbanólövedék (Claire)
6. folyosó:
Wolf medál (Leon)
Tűzlövedék (Claire)
5. szoba (a hídnál):
Eagle medál (hullánál)
Sewer Manager's Diary
Zöld növény 2x
Patronok (Leon)
Tűzlövedék (Claire)
10. szoba (szemétgyűjtő):
Wolf medál (Claire)

Gyár
Az egyik zsákutcában:
Shougun tuning
1. szoba:
First Aid Spray
Patronok (Leon)
Magnum tár (Leon)
Tűzlövedék (Claire)
Robbanólövedék (Claire)
12. Liftkocsi
Pisztolytár
Irányítópanel kulcs
Tűzlövedék (Claire)









4-es Laboratórium

2. szoba:
Zöld növény
Patronok (Leon)
Magnum tár (Leon)
Savlövedék (Claire)
Tűzlövedék (Claire)

4. szoba (fagyott):
Biztosíték tartó
Biztosíték

5. szoba (létra):
Zöld növény

6. szoba:
Kék növény
Lab. Security Manual
Temporary User Reg.
Lángszóró (Leon)
Nyilak (Claire)

7. szoba:
Patronok 2x (Leon)
Robbanólövedék 2x (Claire)

8. szoba (Kódkulcs nyitja):
Magnum tár (Leon)
First Aid Spray
Szérumtartó (Vaccine Cartridge) (Claire)

5-ös laboratórium

2. folyosó:
Zöld növény 3x

4. folyosó:
Piros növény

5. szoba:
Magnum tuning
First Aid Spray
Robbanólövedék 2x (Claire)

7. szoba:
Kódkulcs a laborhoz

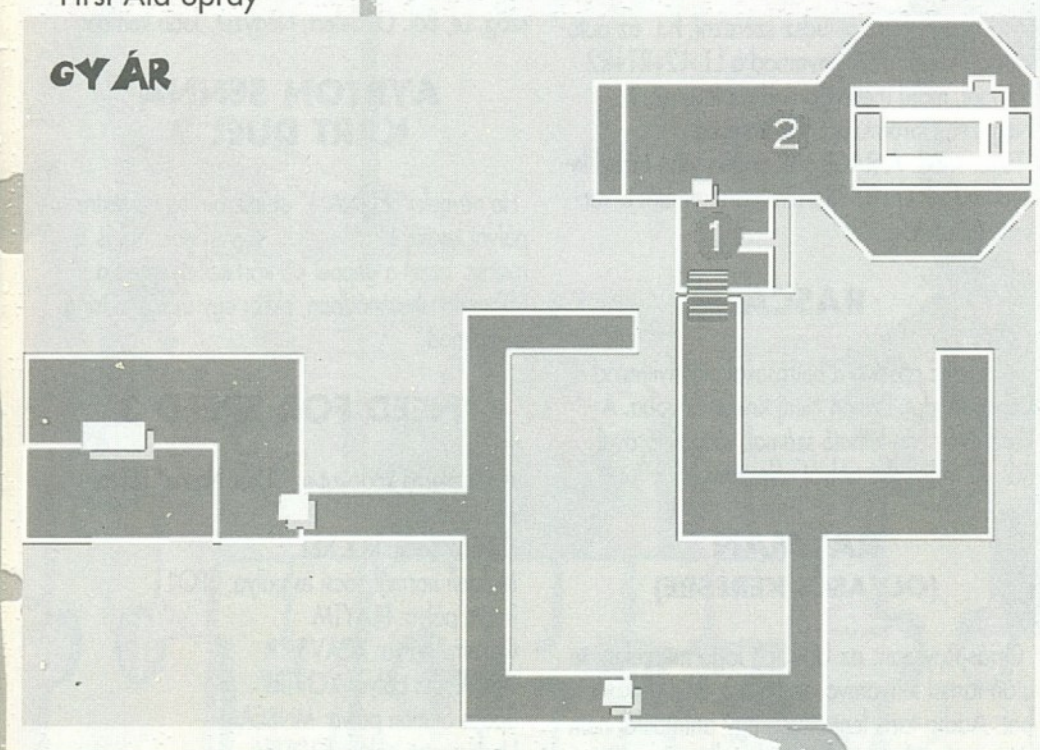
A "B" KÜLDETÉSEK

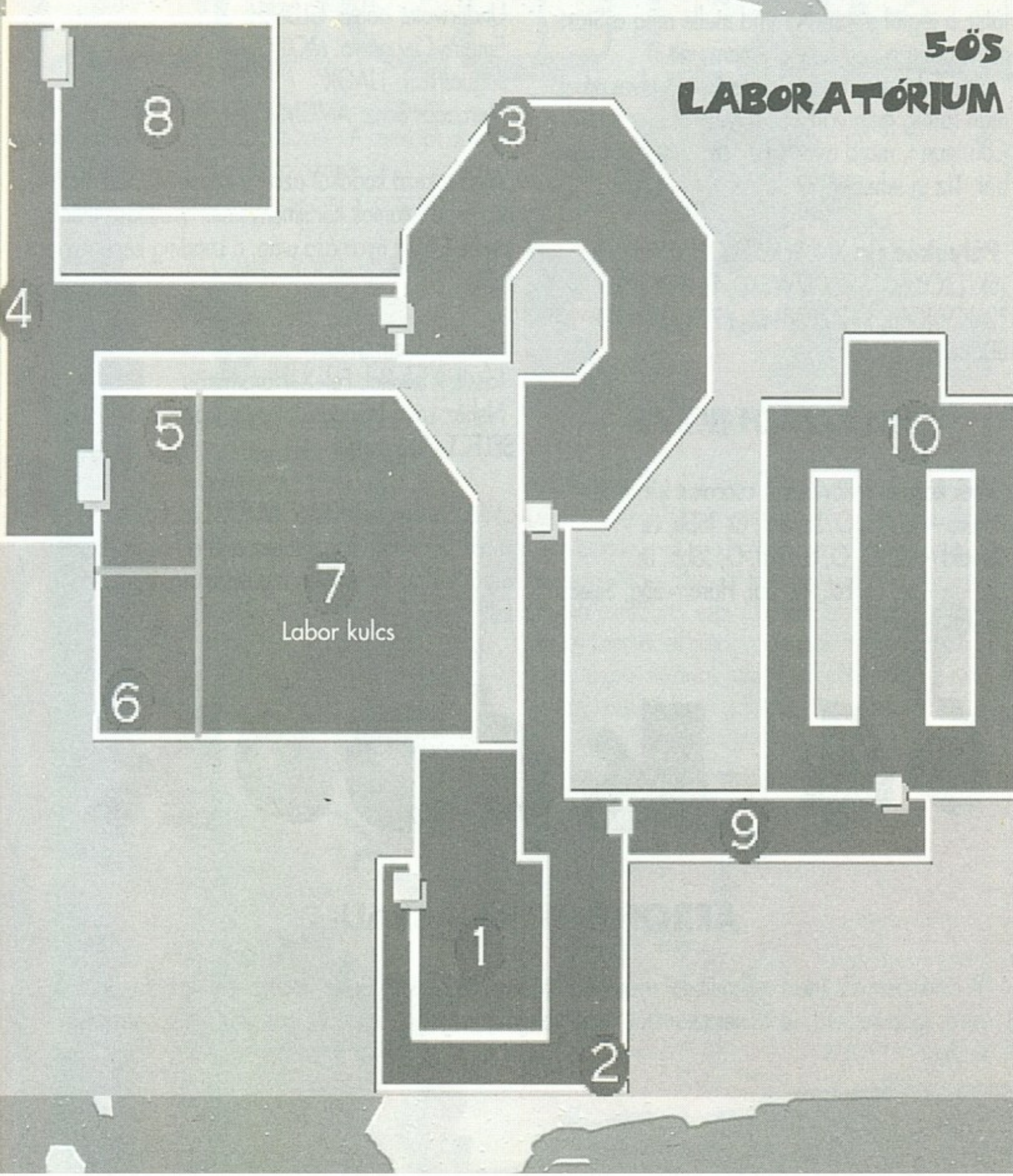
A "B" küldetésekben lényegében ugyanazokat a logikai feladatokat kell megoldani, mint korábban. Leon a rendőrőrs hátsó bejáratán át jut be a házba, ehhez fel kell szednie a kis irodából a kulcsot. Claire a parkolóban kezd, őt a Cabin kulcs segíti be. Néhény tárgy persze máshová kerül, pl. a Valve Handle (kerék), a első emelet 15-ös szobába (kezdd ennek a felvételével). A 2. emelet 15-ben van a Blue Keycard (kék kódkulcs). Ezzel nyílik a könyvtár. Itt a könyvtárhoz vezető függőfolyosó végén (a falon) van az Unicorn medál is.

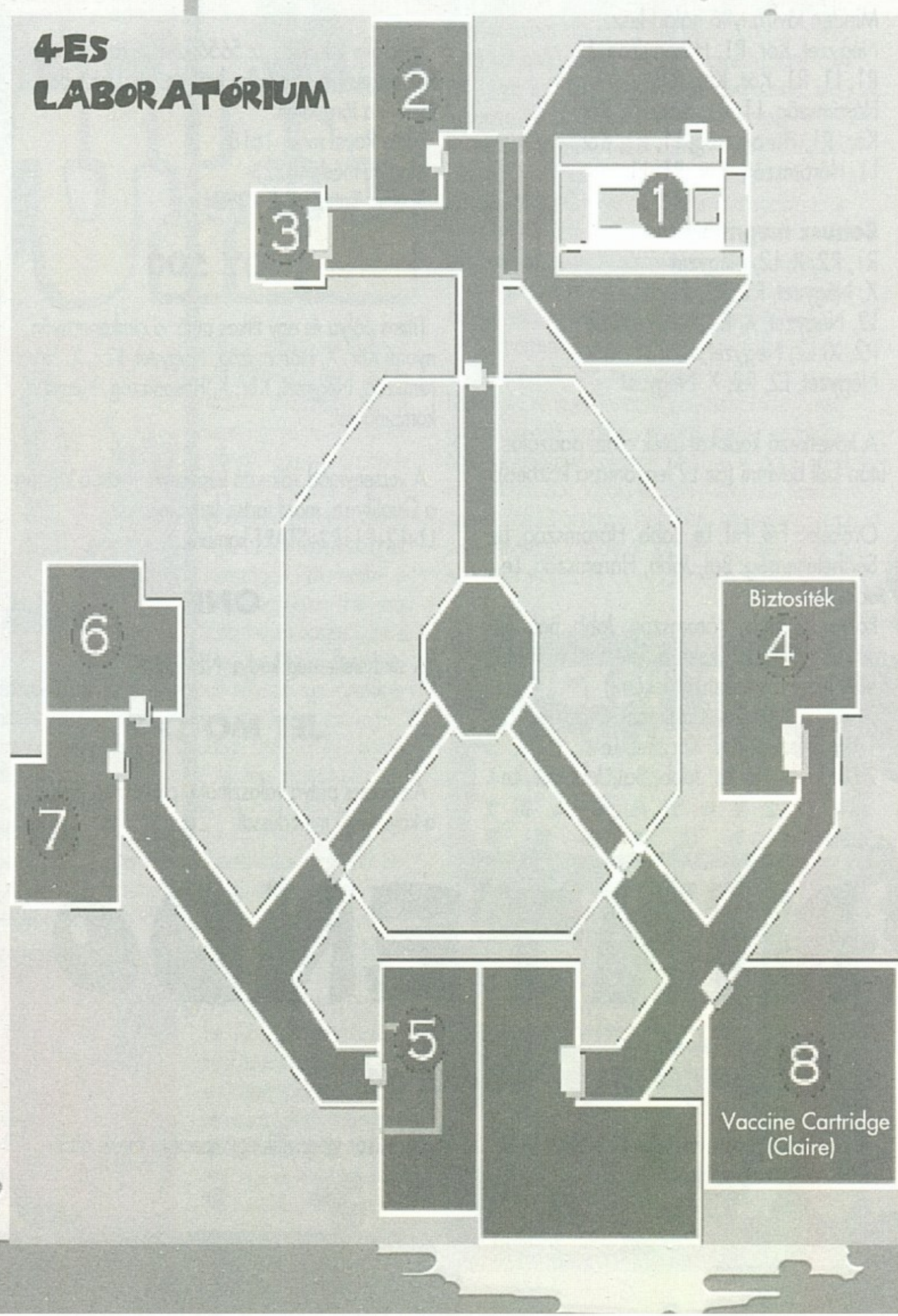
-Amikor először kilépsz az erkélyre láthatod, hogyan zuhant le a helikopter.
-Később ledobják a TYRANT nevű szörnyet, mellyel legalább 4 alkalommal meg kell küzdened (mindig kutasd át, muníció van nála).
-Az alagsor fegyverszobájában csak annyi cuccot találsz, amennyit az első küldetésben otthagytál!
-Ha megölted a krokodilt, a csatornarendszer B-1 8-as folyosója ezúttal nem tartogat szörnyet.
-Sherry-vel ezúttal nehezebb küldetésed lesz, mert nem kutyák, hanem zombik az ellenfeleid!
-Mivel az embrió-szörnyet már megölted, most egy sokkal keményebb lény leselkedik rád.
-A lanovkát ezúttal vissza kell hívni.
-Amikor Sherry megmentésére indulsz a "Power-room"-ba, vidd le a lifttel a ládát, majd told el balra, a sarokba. Ennek a tetjéről már fel tudsz mászni a kislányhoz (és a szörnyhöz).
-A vonatot úgy indíthatod el, ha átmész a másik oldalára a felüljárón, felveszed a biztosítékokat, majd a helyükre (kicsit arrébb, hátul) rakod őket. Ekkor megjelenik a szörny - addig tarts ki, amíg le nem dobja valaki a rakétavetőt.
-Amikor a mutáns szörny megjelenik, menj a vonat hátuljába...
-Takarékoskodj a lőszerrel a "B" küldetésekben! A zombikat lehetőleg kerüld ki, mert a játék vége felé szükséged lesz a municióra (az aknavetőt az elején ne használd, inkább koncentrálj a pisztolyra, esetleg a nyílpuskára). Ha egy zombi elesik, lődd le még a földön, mert ha felkel, legalább kettővel több golyó kell bele.
-Ne felejtsd el, hogy az örök rakétavető használata, a túl sok mentés, vagy a lassúság befolyásolja a játék végi értékelést. Hunk csak A osztályzat esetén jelenik meg!

A szereplőkről

A játék szereplőinek története is nagyon érdekes, habár a teljes kép csak az A-B történetek végigjátszása után áll össze. Leon új arc, Claire a RE főszereplőjének, Chrisnek a húga. Anette Birkin Williamnak, a vírust feltaláló tudósnak a felesége, Sherry az ő lányuk (Anette a zombik megjelenésekor a rendőrségre küldi fel őt). Ada Wong annak a tudósnak a nője, akinek a computerébe beléptünk a RE-ben. William Birkin, a "rém" pedig az a szerencsétlen tudós, aki végső elkeseredettségében magába fecskendezi a G-vírust. Brian rendőrfőnök, az eszelős pszichopata és Ben, korunk szenzációra éhes újságírója pedig rövid, de gyászos végű szerepet kap a történetben.







PLAYSTATION KÓDOK

PITFALL 3D

GIVEMELIFE - 10 élet
STEVECRANEME - 99 élet
BIGHEADHARRY - Bucifejű Harry
CRANESBABY - Az eredeti Atari 2600 verzió
CREDITS - Készítők
2DHARRY - Papírvékony Harry
ZEROGHARRY - Folyton lebegő Harry
STOPTALKING - Harry nem beszél többet
PITFALLCOMIC - Átvezető rajzok
PLAYMOVIES - Átvezető videók

Az Atari verzióban a következő kódok élnek:
R1+R2 - Gary feje (a programozó)
R1+Kör - Elvira feje (a lánya)
R1+Háromszög - Ha krokodil van a képernyőn, beszélni fog
L1+L2 - örökélet

Pályakódok: CAKEWALK, METROPOLIS, DEEPDARK, TEMPLEME, HOTROCKS, GOINGDOWN, WOWTHATSHOT, JAILBREAK, THUNDERDOMES, MAGICGARDEN, SPOOKYMESAS, GEEHEISBIG, BIGWORMGUY, BESTFORLAST

DEATHTRAP DUNGEON

A főmenüben nyomd le az L1, R1, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör, R1, L1 kombinációt, ezután a betöltő képernyőn pályát tudsz választani.

GEX 3D

Minden távirányító nálad lesz:
Négyzet, Kör, R1, Háromszög, L1, R1, L1, R1, Kör, Kör, R1, Háromszög, L1, R1, Kör, R1, Kör, Kör, R1, Háromszög, L1, R1, Kör, L1, Háromszög, Kör, R1, L1

Bonusz megnyerés:
R1, R2, X, L2, Négyzet
X, Négyzet, R2, R2, R2, X
L2, Négyzet, X, R2, Négyzet, L2
R2, X, L2, Négyzet, X, R2
Négyzet, L2, R2, X, Négyzet

A következő kódokat játék alatt, pauzálás után kell bevinni (az L2 lenyomása közben):

Örökélet: Fel, Fel, Le, Jobb, Háromszög, Le
Sérthetetlenség: Bal, Jobb, Háromszög, Le, Jobb, Bal
Pályaidő: Jobb, Háromszög, Jobb, Bal, Háromszög, X (a térképen a Select-tel és a Négyzettel lehet a statisztikát lekérni)
És két kód, amiről fogalmam sincs:
1-Háromszög, Bal, Kör, Fel, Le
2-Le, Jobb, Fel, Le, Jobb, Bal, Jobb, Le, Le

CASTLEVANIA: S.O.T.N.

Ha minimum 190%-ra teljesíted a játékot (a maximum 210.1), akkor később a RICHTER név beírásával egy új szereplővel lehetsz. Az AXEARMOR kóddal egy új páncéllal kezdhetsz. Az X-X!V"Q kóddal 99-en lesz a szerencséd (luck).
A speciális opciók menüjét az AXELORD név beírása után kapod meg.

BUST-A-MOVE 3DX

Ha a címképernyőn benyomod a Kör, Bal, Jobb, Kör kombót, egy "másik világban" fogsz játszani.

CRITICAL DEPTH

Örök fegyverek:
Játék közben nyomd be az L1, R1, L1, R1, Fel, Le, Bal, Le kombót.

Sérthetetlenség: Játék közben nyomj L1, R1, L1, R1, Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt.

BOMBERMAN WORLD

Pályakódok

8010	0127	1027
0627	0730	7327
1180	1220	2413
8808	2151	9717
8086	1018	3009
3674	3562	5211
2919	0804	6502
4891	3812	1814
1021	0714	6809
0605	—	1029

Speciális VS mód: az 5656 kód beírásával egy különleges páros módba kerülsz, ahol be tudod állítani a tárgyakat.
Battle Royal mód: 1616
Maniac mód: 4622
Special Battle mód: 4989

INDY 500

Titkos pálya és egy titkos autó: a címképernyőn nyomj Kör, X, Háromszög, Négyzet, Kör, X, Háromszög, Négyzet, Kör, X, Háromszög, Négyzet kombinációt.

A versenymód választó képernyőn tedd a kurzort a Qualify-ra, majd tartsd lenyomva az L1+L2+R1+R2+START kombót.

ONE

A sérthetetlenség kódja: NEVERDIE.

JET MOTO 2

Az összes pálya választható, plusz még néhány a következő metódussal:
1-Rakd a játékot MASTER fokozatra, 5 körösre.
2-Nyomj X-et Li'l Dave-en, majd lépj a címképernyőre.
3-Négy másodperc alatt nyomd be a Fel, Le, Bal, Jobb, R2, R1, L2, L1 kombót.
4-Állítsd a játékot 3 körösre.
5-Nyomj X-et Wild Ride-on, majd vissz a kezdőképre.
6-Négy másodperc alatt nyomd be a Fel, Bal, Le, Jobb, Négyzet, R2, Kör, L2 kombót.
7-Ekkor egy hangot hallasz.
8-Tedd a játékot AMATEUR fokozatra, a turbót OFF-ra.
9-Nyomj X-et Bomber-en, majd vissz a kezdőképre.
10-Négy másodperc alatt nyomj Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Le, Bal, Jobb kombót
11-Rakd a játékot PROFESSIONAL fokozatra, a turbót ON-ra.
12-Végül nyomj R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2 kombót.

RAGE RACER

Marha sok zsozsót tudsz szerezni, ha az autóvásárló képernyőn lenyomod a L1+L2+R1+R2 kombót, majd mellényomod a Négyzet, X, Négyzet, Háromszög, Kör kombót.
Tükör mód: A RACE választása után tartsd lenyomva az L1+R1+Select+Start kombót a verseny kezdetéig.

RASCAL

A HOUSE password beírásával megnyithatod a Debug módot. Ezután menj Rascal házába. A képernyő alján látható számok változtatásával (R2, R1-vel) tudsz pályát válaszani.

RAYMAN
(OLVASÓI KÉRÉSRE)

Óriás Rayman: az Ubi Soft logo megjelenése után tartsd lenyomva az L1, L2, R1, R2 kombót. Addig tarts lent, amíg egy animációt nem látsz a téglafalban. Nyomd mellé még a Start-ot is, amíg a kép feketére nem vált.
Extra folytatás: az utolsó embered elvesztése után (amíg még van 1-2 folytatásod) válaszd a Continue-t, majd nyomj Fel, Le, Jobb, Bal kombót. Tíz új lehetőséget kapsz.

Pályakódok: XNB9FM!Z2?, J5VLFP58VB, J5K!ZZC8MD, SM!KV7WSXD, T64H5M!?BB, ?2MC9J!GTB, SX2!ZP58MD, 492KV3W9XD, SD3BKFOOMN

SKULLMONKEYS

Játék közben a következő cuccokat kérheted:
Halos – R2, O, O, Le, Bal, O, Jobb, Le
Shield – R2, O, O, Le, Bal, O, Jobb, Le
Bullets – Le, O, Fel, R2, Bal, Háromszög, Select, Select
Curly Cue – R1, Jobb, O, R2, R2, Négyzet, Jobb, Select
Fart Head – R1, Bal, Fel, L1, L1, Négyzet, Jobb, Select
Phoenix Hand – Négyzet, Háromszög, R2, Bal, Select, O, Háromszög, Jobb
Universe Enema – Bal, Háromszög, Jobb, Le, Háromszög, Select, Select, Select
Super Willie – R1, Bal, Négyzet, Háromszög, L1, Háromszög, R2, Select
Pause Klaymen – L2, Bal, O, R2, Le, Négyzet, Háromszög, Le
Color Klaymen – L2, O, O, Bal, Select, L2, Fel, Le
Psyco Klaymen – Le, Jobb, Háromszög, L2, Fel, Bal, Háromszög, Select
Slow Mo – L1, Háromszög, Bal, Le, R2, Háromszög, Bal, Select
Super Fast – Bal, Négyzet, R2, O, R1, Le, O, R2
Flea Klaymen – R1, Bal, Négyzet, Háromszög, R1, Bal, Négyzet, Háromszög
Shoot Head – Le, Négyzet, Háromszög, Le, Le, Négyzet, Négyzet, Jobb

Maximum élet: Pauzálás után nyomj L1, Háromszög, Le, Bal, O, Select, Négyzet, Jobb kombót.

AYRTON SENNA KART DUEL 2

Ha névnek "SENNA 1"-et írsz be, egy új extra pályát kapsz. Ha itt nyersz, egy új gokartot is nyersz. Ezzel a géppel két kört kell nyerned a Championship módban, ekkor egy újabb masina a jutalmad.

NEED FOR SPEED 3

A következő kódokat az "User Name" részbe kell beírni
El Nino kocsi: ROCKET
Minden normál kocsi és pálya: SPOILT
Room pálya: PLAYTM
Caverns pálya: XCAV8
Auto Cross pálya: XCNTRY
Space Station pálya: MNBEAM
Underwater pálya: GLDFSH
Empire City pálya: MCITYZ
Jaguar XJR: 1JAGX
Mercedes Benz: AMGMRC

A következő kódokat azon a képernyőn kell beírni, ami a futamok körülményeinek beállítása után jön be (Start nyomása után, a Loading képernyő előtt):

Gyilkos duda: START+ SELECT+ R1+ L2
Lassított felvétel: Fel+X+Háromszög
Nehéz kocsi (mindenkit lenyomhatsz az útról: SELECT+Négyzet+X

Végül felhívom a DUKE NUKEM kódra éhes olvasók figyelmét, hogy ehhez a játékhoz egyelőre nekünk sincs semmilyen izgalmas csalásunk. Ha lesz, leadjuk!

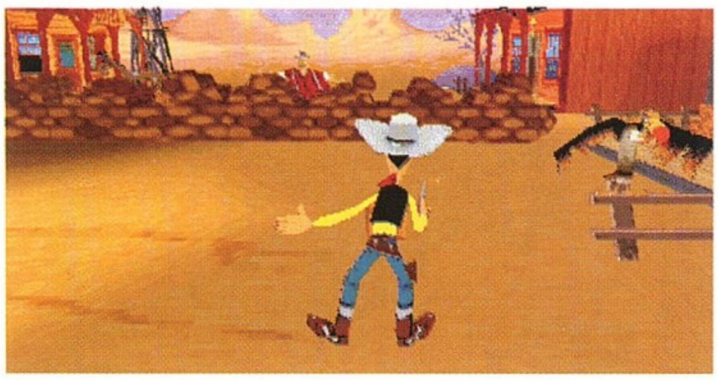
NINTENDO 64 KÓDOK

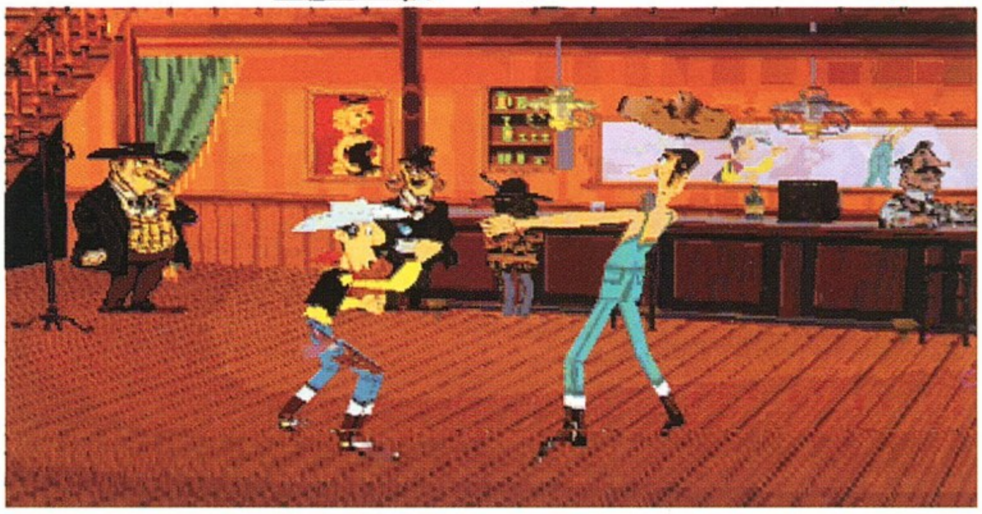
QUAKE 64

A password képernyőn csak Q betűket írj be (16 körül), ekkor megnyílik egy speciális menü örökélettel, pályaválasztással.

AEROFIGHTERS ASSAULT

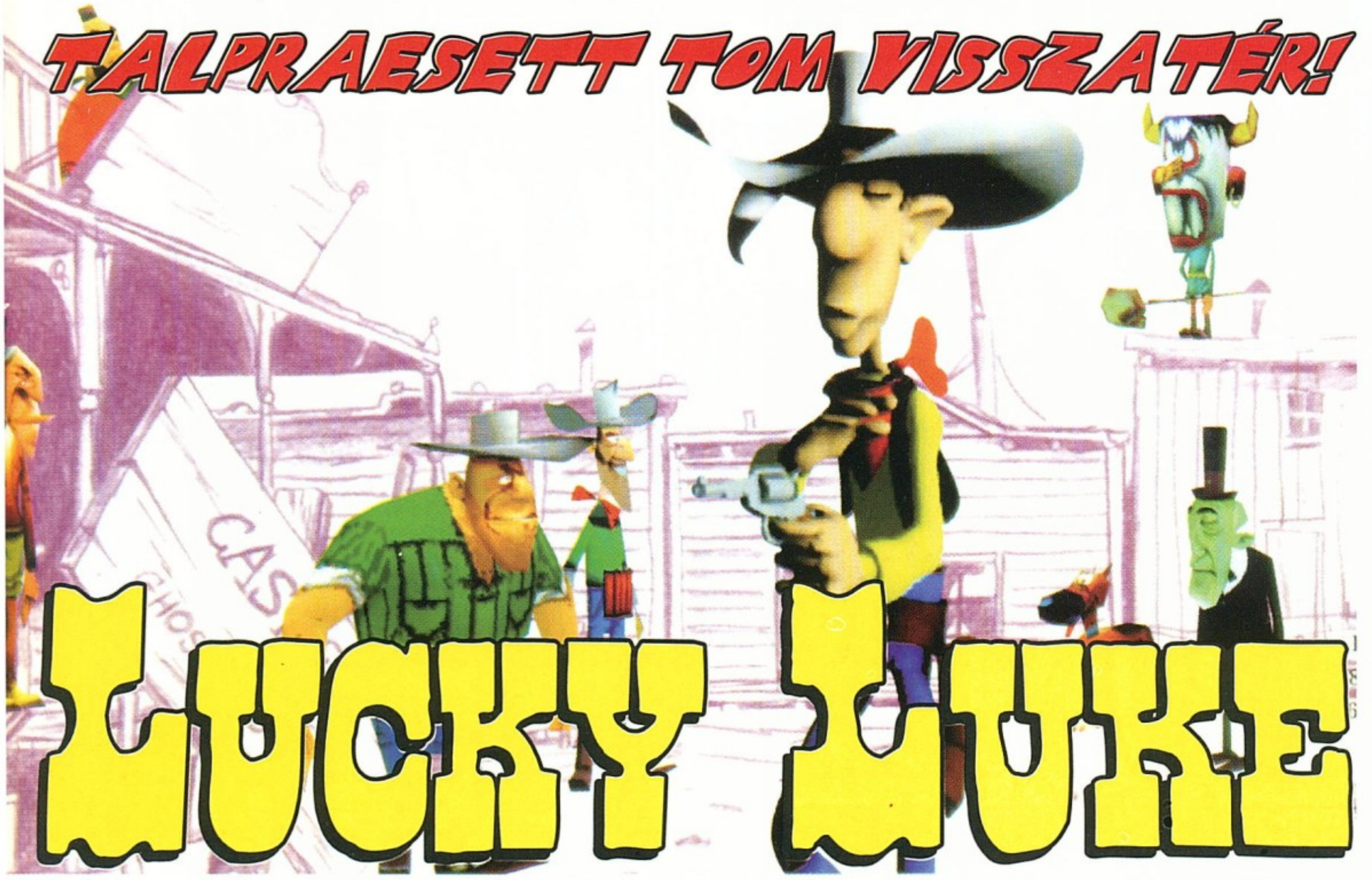
A címképernyőn (nem a nemüben) nyomj Bal kamera, Le kamera, Jobb kamera, Fel kamera, Bal kamera, Jobb kamera, Le kamera kombót, majd vizsgáld meg a a gépválasztó képernyőn a bal szélső masinát.



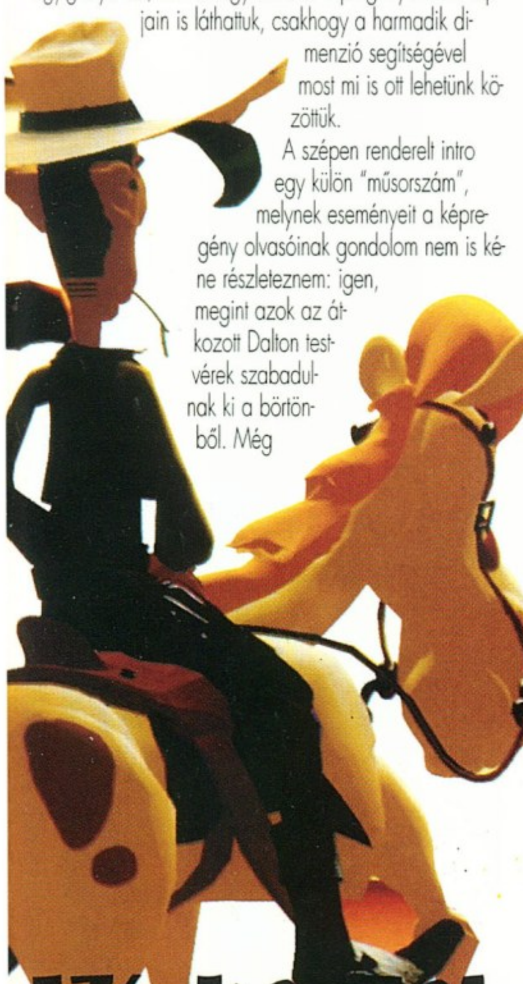


TALPRAESETT TOM VISSZATÉR!

LUCKY LUKE



A francia székhelyű Infogrames a 16 bites konzolokon már szinte minden jelentősebb képregényhőst szerepeltetett – ezek az ugribugri platformjátékok egyrészt a remek grafikájukról és egyszerű játékmenetükről, másrészt az idegesítően nehéz végigjátszásukról lettek híresek. A vadnyugat leggyorsabb revolverhősét, Lucky Luke-ot nem is oly rég láthattuk egy kitűnő SNES játékban, minek folytán egy kissé déjá vu érzésünk is lehet most, amikor betöltjük Luke PlayStation-re készült kalandját. Szinte teljesen ugyanaz az eredménykijelző jelenik meg, ugyanaz a játékmenet, sőt még a grafika is hasonló, csakhogy immár minden 3D-ben zajlik. A szereplők egytől egyig olyanok, mint ahogy anno a képregénysorozat lapjain is láthattuk, csakhogy a harmadik dimenzió segítségével most mi is ott lehetünk közöttük.



A szépen renderelt intro egy külön "műsorszám", melynek eseményeit a képregény olvasóinak gondolom nem is kéne részleteznem: igen, megint azok az átkozott Dalton testvérek szabadulnak ki a börtönből. Még szerencse, hogy Jolly Jumper idejében észreveszi a körözési posztert és eljuttatja gazdájához, így ugyanis rögtön a legilletékesebb kezébe kerül az ügy.

A pályák többségénél az Infogrames maradt a jól bevált receptnél, tehát a csodás terep ellenére az akció továbbra is csak egy síkban zajlik – akár a Pandemoniumban. A feladatunk, hogy eljussunk az adott pálya főnökéhez, avagy egyszerűen csak a pálya végéhez. 17 szinten keresztül kell eképp üldöznünk a Dalton testvéreket, s sorjában csípni el a gazfickók grabancát. Hogy ép bőrrel ússzuk meg ezt a kalandot, Luke-nak bizony – ahogy a mondás is tartja – gyorsabbnak kell lennie az árnyékánál, hiszen a programozók roppant fürge ellenfelekről gondoskodtak. A Dalton testvérekkel egy húron pendülő haramiák úton-útfélen csak a mi érkezésünkre várnak, s hol egy ablakból, hol pedig egy deszkaládából kikukucskálva nyitnak tüzet. A 3D-nek köszönhetően ráadásul a pályán "kívülről" is lövöldöznek! Igen ám, csakhogy Luke továbbra is csupán le és fel tud célozni, szóval akkor hogyan lehet ezt a térbeli dilemmát megoldani? A dolog "egyszerű": ahol a távolban, vagy a kamera felé fészkelte be magát egy bandita, ott mindig találhatunk valami használható tereptárgyat. Rálövünk például egy elhagyott serpenyőre, vagy belelövünk egy csőbe, és a golyó máris a kívánt irányba változtat irányt.



A törvényszegők zaklatásán kívül hősünknek gyakran a tereppel is meggyűlik a baja. A városban például nehéz, eltolhatatlan ládák állják el az útját, melyektől mindig valamilyen fortélyos módon kell megszabadulnia. Eleinte elég, ha valamilyen súlyos dolgot rájuk szakít a magasból (vagyis pontosan célozva ellő egy-egy tartókötelet), ám aztán egy bizonyos ponthoz elérve nincs semmi hasonló a közelben. Van viszont egy kulcs, ami nyilván egy ajtót fog nyitni, irány tehát (vissza) a sheriff-iroda, és máris van egy köteg dinamitunk. Luke a dinamitot a háromszöggel tudja lerakni, illetve meggyújtani. Ha netán rossz helyen használnánk el őket, az előzőek helyén találhatunk újabbakat. A második helyszín egy vonatos üldözés: Jolly Jumper hátán kell eljutnunk a mozdonyig, majd át kell vizsgálnunk a robogó szerelvényt és kiszabadítanunk a túszokat. A vonat üldözése jócskán próbára teszi a reflexeinket: nem elég, hogy az ablakokból lövöldöznek ránk, még a lovunkat is irányítani kell, hogy időben ugorja át a kerítéseket és a sziklákat. (Egy tipp: helyezkedjünk a képernyő bal alsó sarkába – így minden veszélyt viszonylag időben lehet észlelni.) Ha már fennvagyunk a szerelvény tetején, a vagonokba a dinamitkötegek segítségével juthatunk be. Az egyik vonatkocsin kaphatjuk el egyébként az első fivért: csupán jól időzítve vissza kell pattintanunk neki a bombáit. A vonatozás után egy kis kitérő következik egy mexikói szellemvárosba. Egy indián bízza meg Luke-ot egy különös feladattal: bűvös gyöngyöket kell keresnie, melyeket "bizonyos" gazfickók szórtak szét. A keresésnél nagy segítségünkre lesz az amúgy ellenőrzési pontként szolgálatot teljesítő kutya: mindig odamegy, ahol a következő gyöngy található, szóval nekünk csak követni kell őt. Ez az első igazán bonyolult pálya, ezért szolgálnék is néhány tanáccsal. Először is a tájékozódás érdekében érdemes megfigyelni, hogy a városnak két oldalán közlekedhetünk (az átjárók segítségével): a napsütötte és az árnyékos oldalon. Ha netán elvesztenénk szem elől a kutyát, csak füleljünk, hol hallunk ugatást. A gumifalak pedig remek gyorsítóként szolgálnak egy fal áttöréséhez, esetleg egy szakadék átugrásához. A továbbiakat illetően még a bányás pályához lenne egy észrevételem, nevezetesen hogy a falon lévő kapcsolókat is érdemes használni, ám a többi feladat megoldása már rátok vár! A hagyományos pályákon kívül van néhány igazi 3D-s helyszín is, ilyen például az első főellenség, ahol a felénk dobált tuskókat kell visszapattintanunk egy palacsintasütővel. De még jobban kihasználja a poligonos grafikát a száguldás a bányacsillében, vagy a Virtua Cop szerű "célbalövés" a városban.



Az eredménykijelző egy az egyben a SNES játékból lett áthozva, tehát ugyanúgy a Luke arcképe mögötti deszkatábla jelzi az energiánkat. Minden sérülés egy deszkát levesz a táblából, amiket visszarakni pedig csakis a sheriffcsillagok felvételével lehet. A tábla mellett az életeink száma látható, mellette pedig a bónusszinteket nyitó ikonjaink mennyisége (persze csak ha vettünk már fel). Utána következik a dinamitkötegeink száma, végül a legfontosabb, az anyagi helyzetünk. A dollárjelek gyűjtése felettébb hasznos, hiszen a pályák után majd azokért vásárolhatunk kódszót (100$), esetleg életet (30$). A kódokat beírni az Options menü Password opciójánál lehet, ám amíg nem kapcsoljuk ki a gépet, elraktározódnak a memóriában. A bónusszinten, a kocsmában az üvegek szétlövésével is gyűjthetünk lóvét, szóval a berendezés széttörése helyett inkább erre koncentráljunk.

A programnak a grafikája mellett a játszhatósága is kitűnő: dicséretes ötlet, hogy örök a lőszer, s az is jó, hogy ilyen könnyen juthatunk pályakódokhoz. A hangokról mondjuk megint csak azt tudom elmondani, hogy ugyanezeket hallhattuk SNES-en is, ám a zenék nagyon klasszak: jópofa western muzsikákat hallhatunk szájharmonikával. Ha a többi híres képregényfigura is ilyen minőségű játékokban fog újra felbukkanni, igazán nem lehet panaszunk az Infogrames-re.

V.Z.

LUCKY LUKE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYÁT NEM HASZNÁL

✓ RAJZFILMES GRAFIKA, ÖTLETES PÁLYAELEMEK
× A PLATFORMOKAT TÚLSÁGOSAN KI KELL CENTIZNI, NEM RITKÁK A HÁRÍTHATATLAN "MEGLEPETÉSEK"

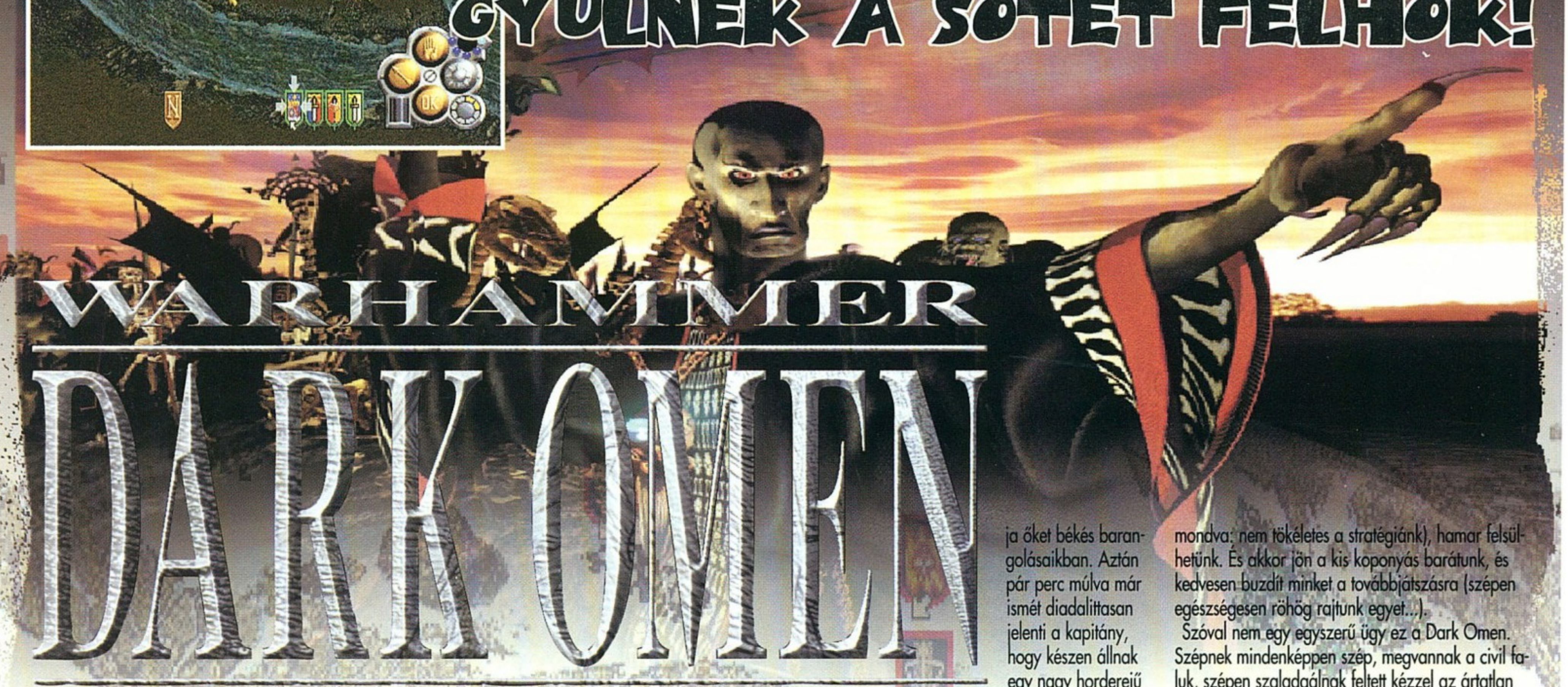
90%



GYŰLNEK A SÖTÉT FELHŐK!

Hát azt a tényt nyugodtan kijelenthetjük, hogy PlayStation-re nem nagyon kapkodnak stratégiai játékot kiadni a nagy cégek. Ez mondjuk érthető is részben, hiszen eleve a hardver adta lehetőségek miatt mennek el a különböző verekedős irányzatokba azok a fejlesztők, akik demonstrálni akarják a PSX erejét. Szerencsére azonban újabb stratégia játékkal gyarapodott a kínálat, s rögtön egy elég fura kreálmánnyal robbant a köztudatba a Games Workshop, akik az Electronic Arts szárnyai alatt tevékenykednek.

Hogy miért is fura ez a mostani programjuk? Ennek megmagyarázásához talán menjünk vissza az időben egészen 1994 teléig. Akkoriban adták ki PC-re a Warhammer első részét, mely már akkor a szerepjátékosok körében igen sikeres, azonos című táblásjáték majdhogynem pontos mása volt a számítógépen (egyező helyszínek, azonos szereplők). Természetesen maga az akció real-time – azaz valós időben történő – volt. Az akkori játékkal annyiban kapcsolható össze mostani tesztünk, hogy történetileg teljesen megegyeznek, hiszen akkor is, és ez esetben is helyszínünk egy bizonyos Öregvilág, amely ugyanúgy "részekre" tagozódik, mint emberiségünk. Az évek során különváltak a különböző típusú lények, és külön területeket uralnak. Hősünk kapásból egy szimpatikus figura, hiszen egyetlen alternatívája maradt már csak: az öldöklés. Természetesen ezt nem teszi ingyen, kitűnő szolgálataiért egy rakás pénzt kasszíroz (ezzel sajnos saját magam cáfolom meg, mert majd látható lesz a játék folyamán, hogy egészen piti összegeket ad a gép fizetség címén).



Maga az intro elég szép lett, s kinézetében erősen emlékeztetett a Diablo-ra. Ugyanaz a helyzet, hullák mindenütt, csak a történet máshogy folytatódik. Amint holdfogyatkozás következik be, minden hulla megvadul, valamilyen mágikus hatásra teljesen feléolednek, s elindulnak aprítani, akit látnak. Gondolom őket kell megakadályozni majd eme cselekedetükben. A menü elég szegényes, mondhatni csak a hangszínt és a beszéd elosztását lehet benne állítgatni, plusz egy régi állás betöltését. Egy új misszió kezdése után rögtön a csata előtti előkészületeket tehetjük meg. Megszabhatjuk, hány egységet veszünk fel kötelékünkbe, valamint egy beállító-képernyőn különböző dolgokat végezhetünk fejlesztés címén. Amíg bírja aranykészletünk lehet tuningolni a páncélzatot, ha esetleg megritkították volna seregünket lehet utánpótolni egyesével, vagy az összes elhunytat egyszerre kipótolni, s lehet még a varázslatokkal is manipulálni. A "Go Battle!" címszó alatt rejtőznek az ellenfelek, menjünk hát utánuk! Ezek után máris a csatatérre kerülünk. Itt a Select gomb a térkép lekérésére használható, majd a Start-tal tudjuk elkezdeni a partit. Láthatjuk, hogy igen igényesen kidolgozott 3D-s terepre kerültünk, szépen csobog a víz, csicsereg a madár, lőnek a nyilasok. Húúú, te jó ég! Máris a fejemhez kaptam, hiszen megtámadott a gaz ellen. Hát harcra fel – máris kijelöltem kardosaimnak az ellenfelet, méghozzá a sereg jelképére vittem a kurzort, az kard alakúvá változott, így láthattam neki a gyilkolásnak. A nyilas egységeim közben hátba szedték az ellenfelet oly módon, hogy a Négyzet gombot lenyomva váltottam a kard (közelharc) és a nyíl (nyilazás a távolból) között, majd a nyíl alakú kurzorral ráböktem az ellenség sziluettjére. Hiába, mindig is mondtam, hogy nagy stratéga vagyok (így egyértelműen én jöttem ki győztesnek, bár utólag beismerem, ez az első pálya nem volt nagy kunszt). A képernyő alján feltűnhet egy kis panel – ennek segítségével lehet magát a játékteret kordában tartani. Ha mozgatni akarjuk a képet, egyszerűen vigyük a képernyő széléhez a nyilat, az automatikusan tovább gördíti a képet. Egységeink az X megnyomására (alapállapotban), ha egy egyszerű sík talajra mutatunk, oda fognak baktatni, majd várnak szépen a következő parancsunkra. Ez csak abban az esetben nem teljesül, ha időközben az ádáz ellenség megtámadja parány seregünket, mert akkor a parancsnok automatikusan védekező állást vesz fel, és általában megvívják a csatát. A Háromszög egy folyó folyamat folyásának felfüggesztése, ami menetelés közben egy egyszerű állj vezényszó, azonban csata közben ez már jóval veszélyesebb tud lenni. Ugyanis amint kiadjuk a parancsot, katonáink őrült pánikba esnek, s egy ideig irányíthatatlanul menekülnek. Ez már csak azért is káros egészségükre, mert ilyenkor bárki bántalmazhatja őket békés barangolásaikban. Aztán pár perc múlva már ismét diadalittasan jelenti a kapitány, hogy készen állnak egy nagy horderejű támadásra. Van még egy gomb, mégpedig a Kör, ezzel lehet valamiféle varázslatot elővariálni a farzsebből, s rámutatva az ellenséges erőkre, erősen elfogyhatnak belőle. Alkalmazásunkba léphet majd az idők folyamán egy varázsló, aki annyiban lehet segítségünkre, hogy támadásaink alatt ő szépen a fekete mágiáival (tűzlabda, miegymás) alaposan megtizedelheti az ellentábor tagjait. Ám amint ahogy az lenni szokott, az előbbi kijelentés csupán a gép által irányított csapatra vonatkozik, mert persze én az egyszerű játékos soha a büdös életben nem leszek képes 20 egységet egyszerre mozgatva tökéletes haderőt képviselni! Ellenpélda erre a gép, aki talán egy "kicsit" csal. Most hogy lenyugtattak ezek a szép fehér köpenyes emberek, akik hátrakötötték a kezemet, és bezártak egy rugalmas szobába, rájöttem: ez a játék az igazi megszállottaknak ideális választás lehet. Minden pályán legalább kétszer kell játszanunk, elsőre a feltérképezés a cél, míg jobb esetben másodszorra győzelem válhat elsődlegessé. A gép ugyanis annyira profin irányítja a különböző csapatait, hogy ha nem tudjuk, mikor mennyi, és milyen fajta ember vethető be ellenük (egyszerűbben mondva: nem tökéletes a stratégiánk), hamar felsülhetünk. És akkor jön a kis koponyás barátunk, és kedvesen buzdít minket a továbbjátszásra (szépen egészségesen röhög rajtunk egyet...).









Szóval nem egy egyszerű ügy ez a Dark Omen. Szépnek mindenképpen szép, megvannak a civil faluk, szépen szaladgálnak feltett kézzel az ártatlan parasztok, mondjuk őket nem is lehet bántani. Akkor esett le az állam, amikor végre változott a terep, és a hófödte helyeken nyomulhattam, sőt volt éjszakai küldetés is minden féle zombik ellen. Az irányításhoz azt hiszem az egér-kompatibilitás nagyban hozzájárul, ám egér nélkül is tökéletesen játszható. A zene pedig szépen folydogál a maga medrében, bár néha már az agyamra ment (hiába, ötödszöri próbálkozásra is kikaptam...). Idegtépő, bár szép, nagy kihívás azonban csak akkor lesz, amikor az ember belelendül és elkapja a játék heve.

Bagó Péter

DARK OMEN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
EGÉR

✓ VÁLTOZATOS, SZÉPEN KIDOLGOZOTT TEREPEK – NEM ELSŐRE VÉGIGJÁTSZHATÓ
× KEVÉS AZ ANIMÁCIÓ, NEM LEHET ÉPÍTKEZNI

88%

AEROFIGHTERS ASSAULT

MÁR MAJDNEM SZIMULÁTOR

Az Aero Fighters Assault az első légi háborús játék N64-re, a repülő szimulátorok kedvelői tehát bizonyára örömmel fogadják. Főként ha hozzátesszük, hogy ugyanaz a Paradigm fejlesztette, mint aki annak idején a Pilotwings 64-ért is felelős volt. A cégről valószínűleg nem túl közismert, de még mielőtt a Nintendo-hoz csatlakozott volna, a katonaságnak készített repülő szimulátorokat, éppen ezért azt gondolhatnánk, hogy legújabb játékukhoz alaposan felkészült pilóták kellenek. Erről azonban szó sincs: egy nagyon egyszerű játékról van szó, talán túlságosan is...

Bár a vadászgépekkel nagyjából valósághű manővereket lehet véghez vinni, igazából nincs semmi, ami ezen kívül reális lenne. Nem fogy ki a lőszer és a hőkövetős rakéta, nem fogy el az üzemanyag, nem kell le- és felszállni ("repülőrajt" van), és hiába lövik szitává a gépet, nincs műszaki hiba mindaddig, amíg a gép totálisan meg nem semmisül. Ezek után talán nem meglepő a "történelmi" háttér sem: egy Phutta Morgana fedőnevű magánhadsereg tör világuralomra, s ennek oly módon fog hozzá, hogy egy speciális bombát robbant az Antarktiszon. A felszabadult hő következtében a jég megolvad, s a megáradt óceánok elárasztják a part menti nagyvárosokat, mint például Tokiót vagy New Yorkot. Mi sem természetesebb (?), mint hogy a világot csakis egy különleges, nemzetközi repülőraj mentheti meg – ennek a csapatnak leszünk a vezetője.

A fő játékot (Main Game) indítva négy pilóta, azaz négy vadászgép közül választhatunk. Mindegyik gép más fegyverzettel és speciális fegyverrel rendelkezik. (Bár az F14-esen kívül gyakorlatilag mind használhatatlan.) A gépekhez tartoznak speciális manőverek is: az FSX-szel és a SU35-tel például hurkot csinálhatunk. (Lehúzzuk a joyt, majd egy alsó C-t nyomunk, azután ismét lehúzzuk a joyt és egy felső C-t nyomunk.) A manőverekhez a C-gombokat használhatjuk, a nézetek váltásához pedig az L gombot és a D-Pad-et. A fő küldetéseken kívül a program még három további játékmódot tartalmaz: a Practice opcióval gyakorlófeladatokat teljesíthetünk, a Deathmatch-csel légi párbajra hívhatunk ki egy havert, a Boss Attack-nél pedig a már korábban legyőzött főellenségeken gyakorolhatunk.

De térjünk vissza a játék kezdéséhez: tehát kiválasztottuk a gépet, mire rögtön irány Tokió, ahol egy pókszerű óriáslépegető garázdálkodik. Kilövöldözzük az apróbb gépeket és helikoptereket majd nekiesünk a főgonosznak, és jöhet a következő megbízatás. Így megy ez tizenegy küldetésen keresztül (kivéve a négy bónuszpályát): ha nem épp főellenségtől kell megszabadulnunk, akkor valamit meg kell védenünk, mint például egy űrrepülőt. A társaink – hasonlóan a Lylat Wars-hoz – rádión tartják velünk a kapcsolatot: csekély mértékben ugyan besegítenek, ám többnyire inkább csak ők szorulnak segítségre. Ha ilyenkor nem megyünk a megmentésükre, meglehet, hogy lelövik a gépüket, mi pedig a küldetés végeztével nem kapjuk meg azt a bónuszcsillagot, ami a többiek épségéért jár. Mellesleg minden más egyébért is bónuszt kapunk: például ha nem lőjük el a speciális fegyvert, ha nem használjuk el a rakétaelterelő lángot, ha minden ellenfelet kilövünk, stb. Bár még nem sikerült bejutnom egy bónuszpályára sem, de ha jól sejtem, a megnyitásuknak valamiképp ezekhez a csillagokhoz van köze.

Ismét szóba kell hoznom az egyszerűséget, ami ugyanis nem csak a játékmenetre, hanem a grafikára is értendő. Amikor a tenger felett, vagy amikor a felhőknél is magasabban folyik a csata, nem tűnik fel, hogy nincs sok tereptárgy, ám a városban semmiképp nem mondhatni, hogy egymást érik a házak, ráadásul azok a bizonyos felhőkarcolók elég sablonos fantáziájú építészekre vallanak. Tudom, hogy az ilyen terepre azért volt szükség, hogy a grafika élvezhető sebességű maradjon és ne kelljen leködösíteni a láthatárt, ám úgy érzem, ennél még a Pilotwingsben is szebbek voltak a tájak. Szó se róla, a repülők és az objektumok kidolgozása nagyon klassz, azonban miután egyszer megcsodáltuk a víz alól sebesen felbukkanó óriás tengeralattjárót vagy az elrajtoló űrrepülőt, többé ezek sem hatnak meg minket. Tetszett az is, hogy frankón vakít a nap, és hogy amikor berepülünk egy felhőkarcoló mögé, egy kicsit megpihenhet a szemünk, sőt a 3D-s robbanások is jól néznek ki, ám mindez nem elég. Kevés a pálya, ráadásul gyakran kell újrajátszanunk őket, hiszen állásmentés nincs. Pontosabban van, de csak akkor, ha kiszállunk a játékból, és ilyenkor természetesen a folytatási lehetőségek számát is jegyzi a gép. A grafika mellett a SNES-es időket idéző zenék sem okoztak különösebb élményt számomra, s a rádiós dumák is csak eleinte tűnnek jópofának, huszadszori megismétlődésük után viszont már unalmasak.

A nehézségi szintekkel és ezáltal a szavatossággal szintén gondok vannak. Bár az eligazításokon látszólag komplex küldetéseket kapunk, a játék voltaképpen nagyon primitív. Mindenkinek szíve joga, hogy a kis gépek leszedésével bajlódjon, de az esetek többségében nem érdemes (mert úgyis csak elvérzünk közben) – sokkal egyszerűbb, ha rögtön a főellenségnek rontunk. A gyorsaság a lényeg (már csak azért is, mert legtöbbször időlimit is nehezíti a dolgunkat), a mindenfelől záporozó kisebb lövedékeket úgy sem lehet kiszámítani. Ami pedig igazán idegesítő, hogy Rumble Pak nélkül még csak meg sem érezzük, hogy eltalálnak minket, s csak bámulunk, hogy mitől zuhanunk le. Egy szó mint száz: technikás manőverek helyett inkább ostoba taktikákkal győzedelmeskedhetünk. Például kihasználhatjuk, hogy a program nem vesz el életet, sőt még szinte energiát sem, ha az ellenfeleknek ütközünk, ergo az utolsó másodpercig a célponton maradhatunk. Csak a Hard fokozaton ér minket ilyenkor energiaveszteség, de lévén, hogy ott meg csak egy continue van, ott úgy sem fog próbálkozni senki.

Az ellenfelek csak úgy a hetedik küldetés után keményítenek be, szóval a végigvitel nem hiszem, hogy gondot okoz bárkinek is. Nem csúnya játék az Aerofighters Assault, a nagyobb baj az, hogy kevés benne az embert kívánó feladat - képtelen megoldásokat kell gépiesen ismételgetnünk, s ezért elveszik a légi csata élvezete.

V.Z.



TOKIÓBAN NYAKIG ÉR A VÍZ



A LÉPEGETŐ NÉHÁNY LÉZERREL VISZONOZZA A TÁMADÁSOMAT



ELLENFELEM SORSA MEGPECSÉTELŐDÖTT



A BÜSZKE TENGERALATTJÁRÓ HAMAROSAN HULLÁMSÍRJÁBA MERÜL



AZ ÓRIÁSI LEPÁKODÓ MELLETT NÉMI KISEBBSÉGI ÉRZÉSEM TÁMAD

AEROFIGHTERS ASSAULT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

√ IGAZ, A TEREP NEM NAGY SZÁM, DE AZ ELLENSÉGES HAJÓK ÉS REPÜLŐK NAGYON KLASSZAK

× MINDEN KÜLDETÉS EGYFORMA, NINCS ÁLLÁSMENTÉS

52%





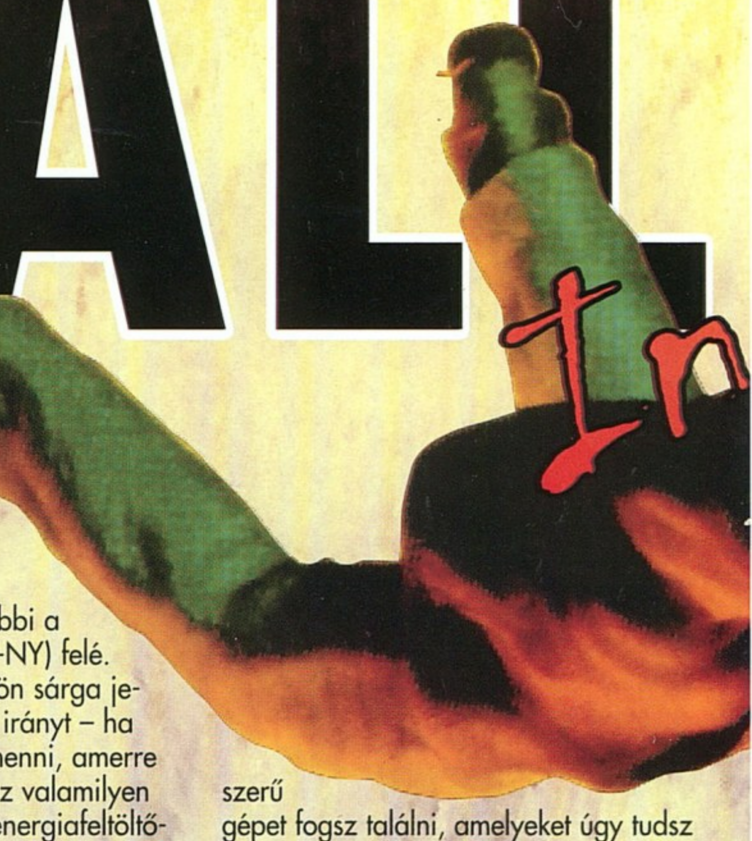


Harry Pitfall majdhogynem egyidős a videojátékok történelmével. Első kalandja ha jól emlékszem Atari 2600-ason jött ki (16 évvel ezelőtt), aztán ezt követték a további verziók (C64, Amiga, PC, SNES, MD). Most elkészült az eddigi legtökéletesebb Pitfall játék, a PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE PlaySation-re. A program nagyon sokat változott a nagy elődóta, de ezalatt most nem csak a grafika fejlődését értem. A régi Pitfall volt az ügyességi játékok etalonja, semmi más nem kellett hozzá, mint türelem és joystick-virtuozitás. Egy cél lebegett mindössze a játékos szeme előtt: megszerezni az aranyrudakat. Most, 1998-ban magasztosabb a cél: meg kell menteni egy csinos, fiatal hölgyet, s persze ezáltal egy egész idegen világot.

Az intro rövid, de velős – Harry a dzsungelben bolyongva belebotlik egy dimenzió-kapuba, amelyben egy nő sziluettje vibrál. A hölgyike kétségbeesett hangon kéri hősünket, hogy segítsen, mentse meg a világát. Több se kell Harrynak – gondolkodás nélkül beugrik a kapuba...

A játék irányítása a következőképpen alakul: az X-szel lehet ugrani, a Négyzettel csapkodni a csákánnyal, A Körrel a speciális fegyvereket használhatod, a Háromszöggel pedig ezen fegyverek között lehet válogatni. Az R1-el le tudsz guggolni (a skorpiókat így lehet jól leütni, meg néha a fejedet is le kell ám húzni), az L1-el pedig az energiádat mutatja ki a program. Ha futás közben nyomod meg az R1-et, Harry bukfencezik. A főmenüben lehetőséged van új játék kezdésére (New Game), állástöltésre (Load Game), kódszó beírására (Password), vagy az opciók állítgatására. A játék minden pálya végén ad egy kódot, amely aszerint alakul, hogy hány élettel jutottál tovább. Ezekkel mindig a következő pálya elején kezdheted az akciót. Ha van memóriakártyád, akkor egy-egy szinten a nagyobb részfeladatok megoldása után is tudsz menteni, ez lényegesen egyszerűbb. Ehhez csak meg kell találnod a föld felett lebegő szürke memokártyákat. A speciális fegyverek általában a nagyobb méretű ellenfelek lenyomására szolgálnak.

PITFALL 3D



Van belőlük egy csomó fajta (energia, villám, tűz, robbanó, shuriken, kőbomba), mindegyik-mindenhol használható. Mindössze annyi a különbség, hogy némelyik egészen nagy távolságból is hatásos.

Lássuk a pályákat:

1-A dzsungel (nincs kódszó)

Egy némileg tágas tisztáson indul a játék. Itt be tudod gyakorolni a mozdulatokat, miközben begyűjtöd a kristályokat. A görgő farönkök fölött ugrálj egy kicsit, mert elsőre talán nehéz megszokni azt a stílust, ahogy hősünk ugrik. Ha nem felfelé indulsz, hanem jobbra/fel, akkor egy szakadék után bonusz dolgokat (pl. egy életet) találsz – a játék során gyakran tévedhetsz majd ilyen mellékvágányokra, ahol életek és kristályok vannak. Némi Tarzanos ugrálás után eléred a város határát, a kék kaput.

2-A város (AAYAM3CSECEA)

A városban az lesz a feladatod, hogy összegyűjtsd a négy orb-kulcsot (tojás alakú izé, a föld felett lebeg). Ekkor kinyílik a pálya közepén levő piramisrács, alatta van a kapu. Az első kulcs a bevezető úton van, a többi a három másik égtáj (É-K-NY) felé. Ne ess kétségbe, a földön sárga jelek mutatják a haladási irányt – ha olyan irányba is lehet menni, amerre nem mutat nyíl, akkor az valamilyen bonusz cucchoz, vagy energiafeltöltőhöz vezet. Miután felveszel egy kulcsot, körforgalommal vissza tudsz menni a középpontba. A hordókat verd szét, néha van bennük valami.

3-Lucense bánya (MAYAM6CWEGBQ)

Ebből a bányából leli a Scourge által sanyargatott nép azt a bizonyos titkos anyagot, de a gonosz kikapcsolta a szállítógépeket. A bonusz cuccok a kristályokban vannak, aprítsd őket buzgalommal! Érdemes figyelmesen közlekedni, mert a földből néha mérges gőz tör elő. Ahol a földön foszforeszkáló kék folyadékot látsz – és erre rálépsz – hősünk egyfajta antigravitációs mezőbe kerül. Ez az evickélés némileg megnehezíti az előrejutást. A kifeszített bőrrel (?) elzárt utakra úgy tudsz bejutni, ha egyszerűen átugrod a torlaszt. Az út majdhogynem egyenesen adja magát – hat gémeskútszerű gépet fogsz találni, amelyeket úgy tudsz bekapcsolni, ha alájuk állsz (árnyék) és felugrasz. Ekkor a csákánnyal beleakaszkodsz a kapcsolójukba.

4-A piramis-templom (GAYAI6CREKFQ)

A nagy piramis köré négy kisebbet építettek. Az a feladatod, hogy eljuss mind a négy kis piramis tetejére, és ott ráállj a barna négyzet alakú kapcsolókra (így egyre jobban kinyílik a templom ajtaja).







Ezután ugorj egyet, a kék lézernyaláb visszavisz...A magasságok és mélységek miatt rendkívül látványos ez a pálya, de a padlóról-padlóra ugrálás (főleg, ha még mozog is) néha idegtépően nehéz.

5-A Gladiátor (RAYAKBCVESCY)

Kiderül, hogy a piramis belül egy hatalmas tartály – és erre a Gladiátor vigyáz. Nem kell mást tenned, mint a lézer-kerítéseket kicselezve egyenként kinyitnod a terem négy sarkában levő csapokat – ekkor a lé egyre feljebb megy, a dög meg megfullad. Mivel baromi nehéz a kék szmötyi felett egyensúlyozni, javaslok egy trükköt: morze-szerűen pauzálgass, közben mindig nyomd a megfelelő irányt. Így elég jól el tudsz manőverezni. Gyorsnak kell lenned, mert ha nem érsz el időben a következő csapig, újra lemegy a lé szintje.

6-A Magmoid barlang (NAYAJGCTEEGA)

Most, hogy borsot törtél a Scourge orra alá, ideje visszavágni. A Magmoidok birodalmában meg kell keresned öt sátor alakú gépet – egyszerűen csak akaszd bele a csákányodat, ezzel megsemmisíted őket (valahol a közelben lesz egy teleport, ez visszadob a központba). Szerintem ez a pálya az egyik legnehezebb, mert (talán a barna-piros) színek miatt állati nehéz eltalálni az ugrásokat. A nagy bokszoló szörnyeket távolról, az extra támadásokkal intézd el.

7-A vulkán belsejében (LAQAAHCXECAY)

A fő lávaszállító csövek továbbra is eljuttatják a lávát a gonosznak, ezért most nagy feladat vár rád. Keskeny csővezetékeken egyensúlyozva kell megtalálnod és elzárnod jópár csapot, hogy megakadályozd az energiaellátást, és ezzel felrobbantsd a hatalmas vulkánt. Milliméter pontosságú ugrásokra, és pontos időzítésre lesz szükséged, míg végigjutsz a több kilométeres csőrendszeren. Küldetésed tovább nehezítik az "elolvadó" padlók, a megszállottan követő tűzlabdák és a kiszámíthatatlan liftek. Alattad pedig mindvégig fortyog a tűzforró láva – igyekezz nem leesni!

8-Menekülés (XAQACYCQUIDY)

Oké, a munkát elvégezted, de most aztán pucolás kifelé. Az összeomló barlang tetejéről hatalmas lávatömbök zuhannak lefelé, a tűz közvetlen a lábad mellett ég és azok a fránya mozgó-padlók is hátráltatnak a kijutásban. A hatalmas lávaszörnyeket ne is próbáld meg lecsákányozni – csak a speciális támadást használd (minden szörny közelében van egy elrejtve!).

9-Kryll Thular (QQQAHKCUUUCY)

Mielőtt végre elhagyhatnád ezt a forró helyet, le kell győznöd egy lávasárkányt. A következőket kell tenned: a kezdőpontból jobbra és balra tudsz majd elindulni (egyszer erre, egyszer arra), és fel kell szedned egy-egy rózsaszínű kristály. Ekkor fel tudsz szállni a kezdőhely mellett parkoló gépmadárra, amellyel pár lövést tudsz leadni a sárkányra. Ezután újra fel kell szedni a kristályt, majd megint tudsz lőni. Ezt a kört kell egy csomószor megcsinálni, és persze el is kell találni a dögöt! Oké, most próbálj meg kód nélkül boldogulni!

10-A börtön

Már egészen közel vagy szíved hölgyéhez. Nincs más dolgod, mint a savtenger fölött ugrándozva megtalálni a gépeket (olyasfélék, mint a Lucense bányában) és aktivizálni őket. Ekkor biztonsági-hidak nyílnak le, melyeken tovább tudsz jutni. A szép komótosan haladó mozgójárdák fe-lett keresztben levő akadályok marhára megnehezítik az életedet. Az út "egyenesen" vezet előre, csak egy kicsit rögös.

11-Az óriásgépek (UAIAEYCWUKLQ)

Ugyanaz a helyszín, mint az előbb, de a kihívás még komolyabb. A központból több irányba is indulhatsz (ez az első olyan rész a játékban, ahol kicsit el lehet keveredni), meg kell keresned a Scourge hatalmas gépeit (úgy néznek ki, mint egy hátára fordított robotpók) – van rajuk elöl egy kisebb, színes rész, amit szét kell verned. Ezután körfogalommal visszajutsz a kezdőhelyre. Az összes gép kiiktatása után kinyílik a lézerkapu és szabad az út a kijárathoz.

12-A gonosz birodalma (KAIAISCRUBQY)

Nagyon stílusos pálya - minden olyan, mint a dzsungelben, csak valahogy olyan "ördögi". Az út egyértelműen adja magát, mondjuk néha vannak elágazások. Van itt megint lebegés, görgő rönkök és leüthetetlen tüskés gömbök. A többihez képest valamivel rövidebb ez a helyszín, a végén ott a kijárat.

13-Forradalom (2AIAO7CVU3MI)

Barátnőd leigázott népe rohamra indul az energiaközpont ellen. Neked közben az a feladatod, hogy megkeresd és szétverd a hatalmas rózsaszín energia-kristályokat. Ekkor egy idő után szépen eltűnnek a kijáratot elzáró lézerkarikák. Könnyű pálya, de eléggé labirintusos, és legalább 8 kristály meg kell találni. Néha azt sem tudtam hol vagyok.

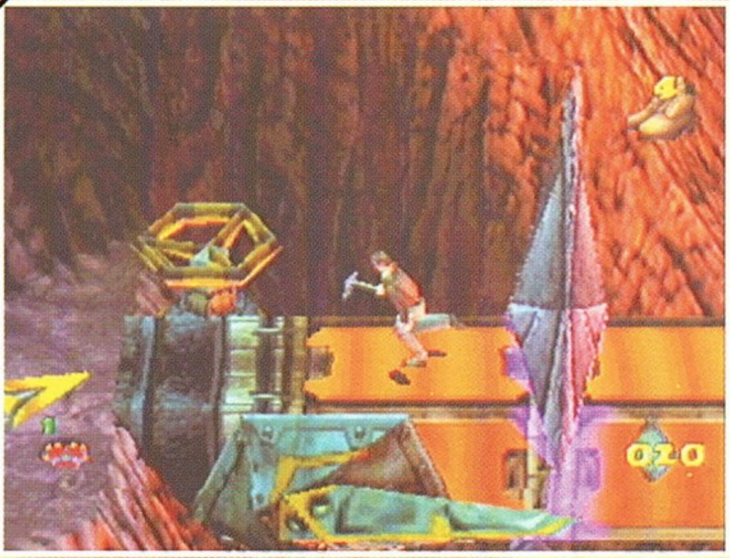
14-Scourge, a gonosz (WAIAD3CTULVY)

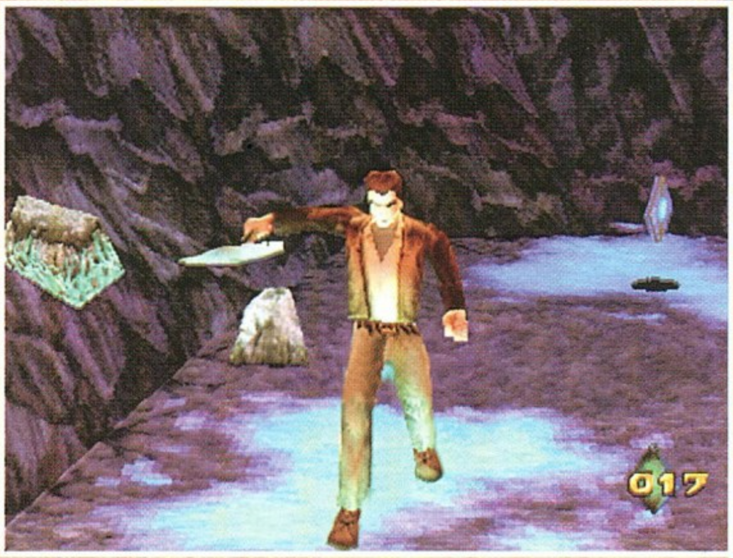
Elérkezett az idő a végső összecsapásra. Hengerről-hengerre kell ugrálnod, közben az átváltozott varázslónő bombákat szór rád. Négy-öt darab eldobása után eltűnik a testét védő piros energiafal, ekkor gyorsan oda kell ugranod hozzá és ráverni egyet a csákánnyal. Ezt kábé ötször-hatszor meg kell csinálni. Ekkor elkezd menekülni egy csúszdán keresztül, ahol át kell ugranod a szakadékokat. Újabb hengerek következnek, de itt már láva van alul, nem eshetsz le. Három találat után (persze újra csúszda) egy teremben találod magad. Itt a padlón van négy sötétebb négyzet. A csaj középről energiát szív, aztán a négyzetek között repkedve bombákat szór rád. Háromszor kell fejbecsapni (figyelj, mert mindig valamelyik négyzetre akar majd továbbrepülni). A végén megjelenik barátnőd, rövid kézitusa után lefogja a gonoszt, neked már csak agyon kell verni. Megnyerés!

A játék a látvány szempontjából tökéletes. A kamera néha egész közelről, néha marha távolról követi hősünket. Néha oldalról, néha felülről – mindig a helyszínnek megfelelően. Ezzel nincs baj. Ami kicsit gázos, az a grafika, egy bizonyos szempontból – a túlzottan díszített és aprólékosan megrajzolt háttereknek köszönhetően ugyanis néha "egybemosódik" a térhatás, és így sokszor nem lehet látni, hogy az egyik platform a másikhoz képest hol helyezkedik el. Nagyon-nagyon gyakran előfordul, hogy csak a harmadik, negyedik halállal végződő ugrás után jössz rá, hogy hova is kéne érkezni. Ebből adódóan a Pitfall 3D egy piszok nehéz játék. Csak és kizárólag tapasztalt játékosoknak, vagy pedig kötélidegekkel rendelkező kezdőknek ajánlom. Meg fogjátok látni, hogy még a "99 életes" kóddal is idegölően nehéz végigjátszani. Nekem nagyon tetszett, mert ezt a kicsit Indiana Jones-os hangulatot egy játék sem adja vissza, azonkívül a helyszínek egészen különlegesen szépek. A mélységek-magasságok, távolságok látványa pedig egészen magával ragadó. A feladatok változatosak, irtó sok a titkos út, a játék egyáltalán nem unalmas. Csak ne lenne annyira nehéz...

Martin

Indiana Jones nyomában





PITFALL 3D

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓IGAZI ÜGYESSÉGI JÁTÉK.
MANAPSÁG KEVÉS AZ ILYEN
×PISZOK NEHÉZ

81%



Kombógyárosoknak
DARK RIFT



A BEVITT TALÁLATOKAT VÉR HELYETT EFFÉLE FÉNYJELENSÉGEK KÍSÉRIK

Egy újabb darabbal bővült a N64-es verekedős játékok választéka, ám attól tartok, szinte ez minden, amit a Dark Rift megjelenése kapcsán el lehet mondani. Szépségét tekintve a játék nyomába se ér a Mace-nek, ráadásul még a játékmenet sem tartogat újdonságot (mint mondjuk a Fighters Destiny-ben), sőt pont ellenkezőleg: a maga két üzemmódjával inkább két évvel ezelőtti színvonalat képvisel.

A gyakorláson és az opciókon kívül csupán két játékmódot találhatunk: az egymás elleni, két játékos küzdelmet (ha csatlakoztatva van egy plusz irányító), és a bajnokságot, azaz a Tournament-et, ahol véletlenszerűen jönnek az ellenfelek. A helyzet elég sablonos: az univerzum legjobb harcosait egy gonosz császár hívta össze; a bajnoknak járó fődíj nem más, mint az a különleges drágakő, ami az uralkodó hatalmát és erejét biztosítja. Sonork, a császár akarata persze nem mentes minden hátsó szándéktól, tudomására jutott ugyanis, hogy a nála lévő bűvös tárgy, az ún. Középső Főelem valójában egy ősi kulcs, aminek további két darabja van. Amikor az univerzum létrejött, ezzel a kulccsal zárták el a kozmosz végtelen erőit, majd hogy a kulcs nehogy illetéktelen kezekbe kerüljön, szétdarabolták, és a részeit különböző dimenziókba rejtették. A dimenziók között csak azok tudnak közlekedni, akik rendelkeznek a kulcs egyik darabjával. Sonork azt is megtudta, hogy a kulcs egy másik darabja, a Sötét Főelem egy másik dimenzióban, a démonok uralkodójánál, Lord Demitronnál van. A lovagi tornával most az a célja, hogy magához csalja a Fényes Főelem tulajdonosát, és megölje őt. Azt reméli, ha a két elemet egyesíti, úgy legyőzheti majd Demitront, és a teljes kulcs segítségével a világmindenség valamennyi energiája az ő kezében fog összpontosulni.



GORE BÁRDJA KÉSŐN LENDÜL ELLENTÁMADÁSBA



A SÖTÉTSÉG KÜLDÖTTE ELÉG TÜZES MENYECSKE

A fenti történethez hasonlóan a nyolc tagból álló szereplőgárda is elég különös, tulajdonképpen csak egy "hagyományos" harcos van köztük, az Aaron nevezetű géppuskával felszerelt akcióhős. Aztán van három "hölgyike", Eve, Scarlet és Niki, továbbá még egy nőnemű személy, a sötétség küldötte Demonica. A mezőny többi tagjai közül Morphix egy lángoló testű idegen (amolyan T1000 stílusban küzd), meglehet, hogy ő jött Világosság dimenziójából, Gore pedig egy igazi szörnyeteg: egy hatalmas, zöld robosztus. Végül van még egy páncélos Szamuráj, Zenmuron, aki hosszú kardjával talán a leginkább használható karakter. Sonork maga is egy furcsa kreatúra, félig szörny, félig pedig robot – az egyik karja például egy plazma-fegyvert rejt magában. Mindegyik karakternek megvan a saját története, és a játék befejeztével a saját megnyerése. (Igaz, többnyire sajnos csak szövegesen.) Vigyázat: a végső főgonosszal, Demitronnal csak akkor lehet összekerülni, ha legalább normál fokozaton játszunk! Ha megnyerjük a játékot, Sonork is választhatóvá válik. (Egy apró cheat segítségével.)

Ami a küzdelmek menetét illeti, a Dark Rift egyike azon játékoknak, amiket még az ellenségeimnek sem kívánok. A karakterek görcsösen mozognak, ráadásul nincsenek jól elkülöníthető küzdőstílusok. Az irányítás borzalmas, harcosunk csak fél másodperces késéssel reagál a parancsainkra – például mire fölveszi a védekező testállást, már rég megtörténik, aminek nem kellett volna. A legidegesítőbb, hogy a kombók kivételével a figurák minden ütés után visszaállnak egy bizonyos "alapállapotba", azaz nem lehet a csapásokat/rúgásokat tetszőlegesen összekapcsolni. A gép ráadásul mintha csalna: megsorozom mondjuk az ellenfelem, mire a végén azonnal védekezést nyomok, de hiába: a riválisom mindig gyorsabban lendül támadásba. Ezzel szemben ha nekem nyomnak be egy kombót, még felocsúdni sincs időm, nem hogy ellencsapást kezdeményezni. Persze van megoldás, ami azonban nem azonos a technikás és változatos küzdelemmel. Mindössze annyit kell tennünk, hogy nézünk a kézikönyvből egy olyan hosszú kombót, ami földre küldi az ellenfelet, és ezt alkalmazzuk mindvégig. Megeshet ugyan, hogy a kombó közben sikerül elkapnia és leállítania minket az ellenfélnek, ám ha csak kétszer is sikerül bevinnünk, már nyert ügyünk van.



ILYEN NÉZETEKNÉL NÉHA NEHÉZ ELDÖNTENÜNK MERRE IS TÁMADJUNK

A kombók begyakorlásához ideális a Practice mód, de ez az üzemmód is csak a minimális szolgáltatásokat nyújtja: kapunk egy tehetetlen ellenfelet, és a gép alul kiír minden lenyomott gombot. Nincs "mester", aki oktatná vagy bemutatná a kombókat, csupán nyomkodhatunk ész nélkül, majd ha összejön esetleg valami, azt megjegyezhetjük. Új kombók keresésének viszont gyakorlatilag nincs is értelme (nem is tudom, hogy vannak-e egyáltalán), ugyanis a kézikönyvben említettek bőségesen elegendők. Az irányítás kissé szokatlan: a különböző ütések/rúgások a Camera gombokkal hívhatók elő, míg az A-val (plusz a D-pad-del leírt mozdulatokkal) a speciális támadások, a B-vel pedig az átdobások aktiválhatók. Mozogni a térben is lehet, ehhez – szokásosan – az L/R gombokat használhatjuk.

Végezetül a képeink ne tévesszenek meg senkit, a játék grafikája nem olyan szép, mint ahogy itt látszik. A karakterek kidolgozása ugyan nem rossz, csak hát Morphix vagy Demonica kivételével mintha már mindegyik szereplőt láthattuk volna máshol is. Az alkotók a hátterekkel sem erőltették meg magukat: csupán egyszerű "festmények", amiket ide-oda gördít a gép. Diplomatikusan úgy fogalmazhatok: a verekedős anyagok közül semmiképp nem ez az ideális választás.

V.Z.

DARK RIFT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS NINCS
✓ ELSŐ NEKIFUTÁSRA MÉG ÉRDEKESEK AZ ELLENFELEK
× CSAKNEM HASZNÁLHATATLAN AZ IRÁNYÍTÁS, KEVÉS AZ ÜZEMMÓD, SZEGÉNYES A KARAKTERVÁLASZTÉK

49%

BÉBI, NE ADJ KOSARAT!

NBA FASTBREAK '98

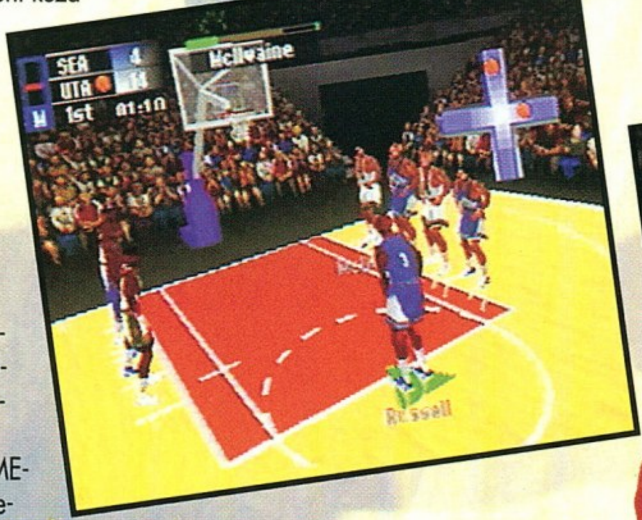
Szinte minden hónapban beszámolunk valamilyen PlayStation-ös sportjátékról, nincs ez másként most sem. Az NBA FASTBREAK '98, mint ahogy azt a címből már kitaláltátok egy kosárlabdajáték, ráadásul egy igen jól sikerült darab. Kevés kosaras progi adta eddig ilyen jól vissza az igazi NBA játék élményét és hangulatát. Aki látott már a TV-ben NBA meccset, az els ránézésre azt hihetné a játékra, hogy most is egy ilyen közvetítést néz. A mozgások, a cselek, a hangulat mind-mind a valódi kosárlabdából lett kölcsönözve. Szerintem kosaras játék még soha nem volt ennyire élethű és jól játszható. Az intro valódi mérkzésekből összeturmixolt jelenetekbl áll, és miután lement, a következő játékmódok állnak rendelkezésünkre: az Options-ban többek között választhatunk, hány perces mecset akarunk játszani, állíthatjuk az irányítást, fel- illetve levehetjük a sebességet, de állíthatjuk a nehézséget is. Ami azonban a legfontosabb: eldönthetjük, hogy milyen módban akarunk játszani (Play Mode). Két mód áll rendelkezésünkre: az Arcade (játéktermi) és a Simulation (szimuláció). Az Arcade-ben nincsenek szabályok, és a játékosok fáradásával sem kell törődnünk. Egyébként még vagy ezerféle dolgot be- és átalíthatunk. Az EXHIBITION-nál barátságos mecset játszhatunk (a játék csapatválasztéka igen bőséges), összesen 31 csapat közül szelektálhatunk, természetesen mindegyikben valós nevekkel. A NEW SEASON-nál új szezont kezdhetünk, ilyenkor van lehetség állásmentésre, illetve töltésre is. A NEW PLAYOFFS tulajdonképpen egy kupáért folyó küzdelmet jelent, itt szintén menthetünk/tölthetünk állást. A PRACTICE-szel gyakorolhatunk. A PLAYER MENU egy igen érdekes menüpont. Ezen belül választható a TRADE PLAYERS, mely részben cserélhetünk a csapatok között játékosokat, sőt saját csapatot is összeállíthatunk. A PLAYER BUILDER a legkülönlegesebb és legérdekesebb menüpont, mivel itt saját játékosokat, a játékosokból pedig saját csapatot is "készíthetünk". Játékos készítésnél elször meg kell adni, hogy mi legyen a neve, majd a tulajdonságait kell beállítanunk. Meghatározhatjuk, hogy mi legyen a pozíciója (center, védő stb.). Eldönthetjük, hogy milyen magas és milyen testes, hányas számú legyen, sőt még a bőr színét is megválaszthatjuk. Beállíthatjuk a képességeket is, úgymint gyorsaság, rádobás-készség, szerelési képesség stb., minden képesség 50 ponton áll (a max. 99), ezek között kell elosztani további 450-et. Az NBA rajongók a legapróbb dolgokat is átnézhetik, például a játékosok fényképeit, tulajdonságait, statisztikáit stb. Az irányítás nagyon kézre áll, minden hamar megtanulható. Az ügyesebbek még olyan cselekkel, látványos zsákolásokkal és akciókkal is próbálkozhatnak, mint amilyeneket eddig csak a TV-ben láthattunk. A látványosabb dolgokat a gép automatikusan visszajátssza, de mi is kérhetünk visszajátszást a Pause menüben – itt egyébként szintén ezerféle dolgot állíthatunk illetve nézhetünk át. A játék remekül használja az NBA összes szabályát, mindent azonnal felismer és használ (a szabályokon változtathatunk az Options-ban). A program nagyon élethű lett. Ezt a legjobban akkor érzékelhetjük, amikor közeledik a meccs vége és ilyenkor – akárcsak a valóságban- őrületesen felpörög a játék – főleg, ha tetemesen vezetünk. Ilyenkor a gép állandóan hárompontosokkal próbálkozik, támadni akar, ha esetleg vezet a gép, akkor megpróbál behúzódni, tartani a labdát. Szerencsére a játék soha sem kezd el csalni, az ellenfél csapatai nem "szuperemberekből" állnak, mint más kosaras játékoknál. A mozgások szintén gyönyörűek, de ugyanez mondható el a grafikára is. Nagyon látványos, ahogy a padlóról a plafon ugyanúgy tükrözdik, mint a játékosok, vagy a hirdető táblák. Kosárrádobásnál – főleg a látványosabbaknál – még a nézők fényképezgépei is csattognak. (Azt azért tegyük hozzá, hogy a nézőtér grafikáján még csiszolhattak volna.) Tetszett, hogy változnak a játék pályái. Ha más-más csapat otthonába látogatunk el, változik a parketta színe, alakja és a pálya festése is. A játékosok kidolgozottsága is frankó lett, és mint említettem a mozgásuk is nagyszerű. Nagyon jó, hogy játszhatóságra is odafigyeltek. A nehézségi szintek nem csak dísznek vannak, hanem tényleg azt a nehézséget takarják, amit a nevük jelent. A jó sportjátékokat a kameranézetekkel szokták elrontani; szerencsére azonban erre is odafigyeltek. Rengeteg nézpont közül válogathatunk, mindenki megtalálhatja a neki megfelelőt. Az egyedüli dolog, amibe bele lehet kötni, az a kommentátor – bár olyan óriási baj vele sincs, kissé talán sűrűn ismétli önmagát. Természetesen a sportjátékoknál manapság oly divatos Multi Tap Adaptert is használja a program, és így akár nyolc játékos is nyomulhat egyszerre. Végszóként csak annyit, hogy aki csak egy kicsit is szereti a kosárlabdát, feltétlenül fogjon hozzá a játékhoz.

Veres Miki











BA FASTBREAK '98

ATVÁNYOSSÁG
ÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-8 JÁTÉKOS
1-7 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER
✓ REMEK GRAFIKA, MINDEN NAGYON ÉLETHŰ
× KICSIT LASSÚ A JÁTÉK MENETE

89%

Akik járatosak a Fantasy világában, azoknak ismerősen csenghet IAN LIVINGSTONE neve: ő a legismertebb fantasy könyvíró az egész világon. Tucatnyi szerepjáték ("lapozgatós") könyve jelent már meg (egy pár hazánkban is), közöttük az egyik leghíresebb a Fighting Fantasy sorozat. (Bevallom, nem sokat tudtam erről az Ian Livingstone témáról, de miután Martin kezembe nyomta a játékot kicsit utána néztem a dolognak.) Nos az EIDOS magára vállalta, hogy megjátékosítja a könyv alapjául szolgáló történetet.

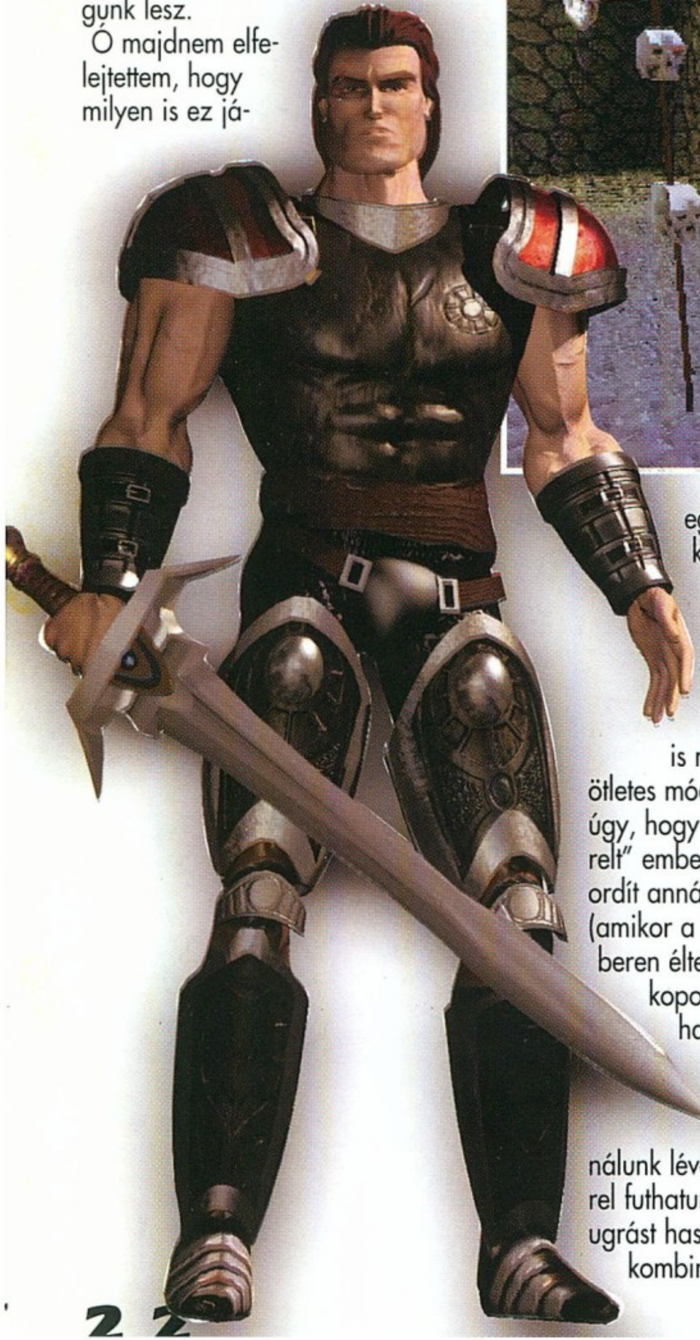


Lássuk hát a sztorit: Fenn egy békésnek egyáltalán nem mondható kisváros. A város felett egy hegyi kastélyban él a Gonosz, aki rettegésben tartja a városka lakóit. A Gonosz egy hatalmas barlangrendszert épített ki, csapdák és szörnyek százaival, ezzel az a célja, hogy próbára tegye a városba érkező vándorok bátorságát és erejét – aki ugyanis átverekszi magát az alagútrendszeren, az hatalmas kincsekben részesülhet. Évek alatt rengetegen próbálták már megkaparintani a mesés kincset, de eddig még senki sem volt elég méltó arra, hogy megszerezze. Két harcos azonban vállalkozik arra, hogy magukévá teszik az ingóságokat és elpusztítják a Gonoszt. Az egyik vállalkozó harcos egy izomtól dagadó férfi a másik egy csini nő. A kettőjük között lényegében semmi különbség sincs, talán a férfi valamivel erősebb, vele esetleg könnyebb dolgunk lesz.

Ó majdnem elfelejtettem, hogy milyen is ez játék. Szóval az egész olyan, mintha a TOMB RAIDER 2-őt és a NIGHTMARE CREATURES-t összegyúrták volna. Természetesen a sztori középkori környezetben játszódik. A kamera általában hátulról követi hőseinket, így kell megtalálnunk a pályák kijáratait. Miután lepörgött a minőségileg és tartalmilag is nagyon jó intro, a főmenüben találjuk magunkat. Itt három menü közül válogathatunk. A NEW GAME-nél kezdhetünk új játékot. A LOAD GAME-mel tölthetjük be régebbi állásunkat. A SETUP voltaképp az opcióknak felel meg. Ez egyébként olyan, mint egy kínzó kamra – már eleve a megkínzottak üvöltéseit hallhatjuk. A bárdnál kalibrálhatunk az irányításon, a levágott fülnél pedig a zenéken. Ezt a menüt egyébként azért említettem meg külön, is mivel az effektek erősségét elég ötletes módon szabályozhatjuk; méghozzá úgy, hogy egy brutális kínzó gépre "szerelt" embert kínozhatunk: minél erősebben ordít annál erősebek lesznek a hangok (amikor a játék felidegesített, ezen az emberen éltem ki a dühöm). A félbevágott koponya a memóriakártyát jelképezi, ha átállítottuk az irányítást itt menthetjük el illetve itt tölthetjük be. Nos most térjünk rá az irányításra: Az X-szel az épp nálunk lévő fegyvert használhatjuk. A Körrel futhatunk, a Háromszöggel pedig az ugrást használhatjuk, a Háromszög+fel kombinációval felkapaszkodhatunk







magasabb helyekre. A SELECT-tel hívhatjuk le a nálunk lévő varázslatok, speciális fegyverek és varázsitalok listáját (erre még visszatérek). Szóval, ha megvan a kívánt varázslat, azt az L1-gyel aktiválhatjuk. Az R1-gyel saját szemszögre kapcsolhatunk, így könnyebben átvizsgálhatjuk a rázósabb helyeket (körbe tudunk nézni). Az L2+iránnyal oldalazni lehet. Maradt még egy fontos gomb, az R1, amivel védekezhetünk – ez azonban elég használhatatlan lett, mivel emberünk a kardját helyezi védekezésül maga elé, tehát csak azt a testfelületet védi, ami előtt a kard van, nem beszélve arról, hogy védekezésből nehéz visszatámadni.



Nézzük talán a pályákat is – hát ezekből igencsak sok áll rendelkezésünkre, szám szerint kb. 38 darab. A feladat általában az, hogy megtaláljuk a kijáratokat, illetve az azokat jelképező teleportokat. Ez egyébként cseppet sem könnyű, mivel a DD-t nevezhetjük a kapcsolók játékának; ennyi kapcsolót még egy játékban sem láttam, mindegyik nagyobb szobában van vagy három-négy darab. Ezek általában valamilyen ajtót, liftet, titkos szobát nyitnak (ha egy kapcsolót használunk, általában a gép megmutatja, hogy mit nyitottunk ki). Rengeteget kell ugrálni, egyensúlyozni és a ránk támadó tucatnyi ellenfelet is likvidálnunk kell. Szinte minden pályán van valamilyen speciális feladat, amit meg kell oldani, de általában egy-egy különleges tárgyat, fegyvert kell felszedni. Hogy épp mi az aktuális feladat, azt minden pálya előtt a töltés alatt elolvashatjuk (bár egy kis angol nyelvtudás nem árt) – persze e nélkül is rá fogunk jönni a lényegre. A feladatokat nem mindig kell szó szerint venni, mivel előfordul, hogy az adott pályán van valamilyen rejtett segítség, amit igénybe vehetünk. Ez főleg akkor fordul elő, amikor el kell pusztítani valakit. Például a hármas vagy négyes pályán, amikor az a feladat, hogy öljük meg a kígyónőket, a Venom Sword-dal (csak ezzel a fegyverrel lehet őket kinyírni, se varázslattal se más fegyverrel nem lehet őket se-





bezni), szóval itt sokkal egyszerűbb, ha pályákon található lapító csapdák alá csaljuk sziszegő ellenfeleinket, mivel ezek – és más csapdák is – válogatás nélkül megölnek bárkit. Többször összeakadunk majd ehhez hasonló csapdákkal, melyek elé/alá nyugodtan csaljuk oda ellenfeleinket. Ellenlábasaink fajtájukat tekintve igencsak változatosak: először csak kis törpék támadnak ránk, de később már orkok, katonák, csontvázak, pókok, mentaurok – ezek olyanok, mint a kentaurok, félig ember félig bika teremtmények (tudjátok a Mortal 3-ból Motaro) – és még vagy ezerféle szörny szülött támad ránk (a dobozon 53 szerepelt). A csapdákon és a szörnyeken kívül találhatunk olyan dolgokat is, amelyek segíthetik utunkat. Első és legfontosabb a ládák, melyekben értékes felszerelések, fegyverek, varázslatok lapulnak. Az épp nálunk lévő felszereléseket a Selecttel hívhatjuk le. Ezen a képernyőn a bal oldalon láthatjuk, mennyi pénzünk van, jobb oldalt pedig a megszerzett kulcsok listája látható. Az alsó sorban vannak a fontosabb dolgok, úgymint fegyverek, varázslatok, gyógyitalok – ezek között váltani a le-fel irányokkal lehet. Van még egy fontos ikon, méghozzá a nyíl alakú, ezzel ugyanis útjelző nyilakat helyezhetünk el a pályákon, így jelölhetjük meg a fontosabb helyekre vezető útirányt. Ez akkor lehet fontos, amikor megtalálunk egy titkos szobát vagy ajtót, de a nyitásához szükséges kapcsoló a pálya másik végében van. Minden pálya végeztével kapunk egy összegzést, hányból-hány titkos helyet találtunk meg, hányból-hány szörnyet öltünk le stb. Fegyverválasztékunk elég széles skálán mozog, alapban egy sima szablyával indulunk, de a későbbiekben szerezhetünk speciális tulajdonságú kardokat, nagy kalapácsot, bombákat sőt még lőfegyvereket is találhatunk, és ezekre bizony nagyszükség is lesz az utunkon. Itt jegyezném meg, hogy a fegyvereink (főként a kardok) elhasználódnak és egy idő után elveszítjük őket, tehát az extra kardokat érdemesebb a rázósabb helyeken, illetve helyzetekben használni. Varázslatokból szintén rengeteg lehet találni. A tűzlabdák, villámok és ezeknek a különböző hatású alfajai is megtalálhatóak a készletben. Természetesen a játékban menthetünk is, méghozzá a halálfejeknél. Ez visszalépés a TR2-höz képest, mert ott bárhol és bármikor menthettünk. A képernyőn a következőket láthatjuk: a bal sarokban energiánkat, alatta a kiválasztott varázslat látható. Jobb oldalon a használatban lévő fegyverünk kapott helyet.





VÁR RÁD AZ „ELVARÁZSOLT KASTÉLY"

ATHRAP
NGEON



Bizony van lehetőség kegyetlenkedésre is – néha a Nightmare Creatures-t megszégyenítő jelenetek zajlanak a képernyőn. A szörnyeknek levághatjuk bármilyen testrészét (kezét, lábát, fejét). Az áldozatok vére felfröccsen a falakra, a plafonra (az utóbbi esetben még egy darabig csöpög lefelé), csak az a baj, hogy a hullák eltűnnek. Ennek ellenére a játék nem mondható túl változatosnak. Az ellenfelek kaszabolása és az őrült kapcsolókeresgetés egy idő után unalmas lesz. Szerintem ha már úgyis fantasy környezetben játszódik a játék, tartalmazhatna több vérbeli RPG elemet is, például a karakter fejlődését, így változatosabb, érdekesebb és könnyebb lenne. A kamerakezelés sem mindig tökéletes, az "operatőr" néha csapnivalóan végzi a munkáját. Általában követő nézetet használ a játék, de néha átvált rögzített nézetre (szerencsére nem olyan ész nélkül, mint a Pax Corpus-ban), ilyenkor azonban a szörnyeket és a terepet nem lehet rendesen belátni. A játék elég nehéz lett, többször lesz majd szükség pontos ugró tudományra. Gyógyitalok sajnos nem túl sűrűn vannak a pályán, és ha találunk is néhányat, azok sem gyógyítanak sokat. Persze sérüléseket könnyű szerezni: elég egy elvétett ugrás, egy rossz helyen lévő csapda, vagy egy izgága szörny. A szörnyek intelligenciájával nincs baj, sőt néha már túl okosak is (szerencsére annyira nem, hogy a csapdákat kikerüljék). Mint említettem, ha egy szörny ránk támad, a védekezés haszontalan – nem beszélve arról, hogy a későbbi pályákon csak úgy a semmiből teremnek elő a szörnyek. Igaz, hogy ilyenkor a gép figyelmeztet minket, de valószínűleg ekkora már úgyis megtámadott minket. A grafika viszont elég jó, és ha már a hasonlítgatásnál akarunk maradni, leginkább úgy lehetne a grafikát érzékeltetni, hogy a TR2-nél gyengébb, a NC-nél valamivel talán jobb. A pályák elég jól megtervezettek, és a grafikájuk is szép színes. A grafikával kapcsolatban volt egy két zavaró hiba, például néhány tereptárggyal egybeolvad emberünk, vagy többször előfordul, hogy néha egy-egy kapcsoló átszúrja emberünket. A robbanások viszont kimondottan szépek lettek. A mozgások is jók, főleg a saját embereinké, a szörnyek sajnos kissé darabosan mozognak – ez főleg akkor figyelhető meg, amikor felénk fordulnak. A hangok és a zenék a helyükön vannak, mindkettő elég jó. Összességében a játék nem lett rossz, de szerintem ebből a történetből többet is ki lehetett volna hozni, így viszont csak egy erős közepest érdemel.

Veres Miki

DEATHRAP DUNGEON

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
✓ JÓ TÖRTÉNET VÉRES JÁTÉKMENET
× TÖBB RPG ELEMET IS TARTALMAZHATNA

89%

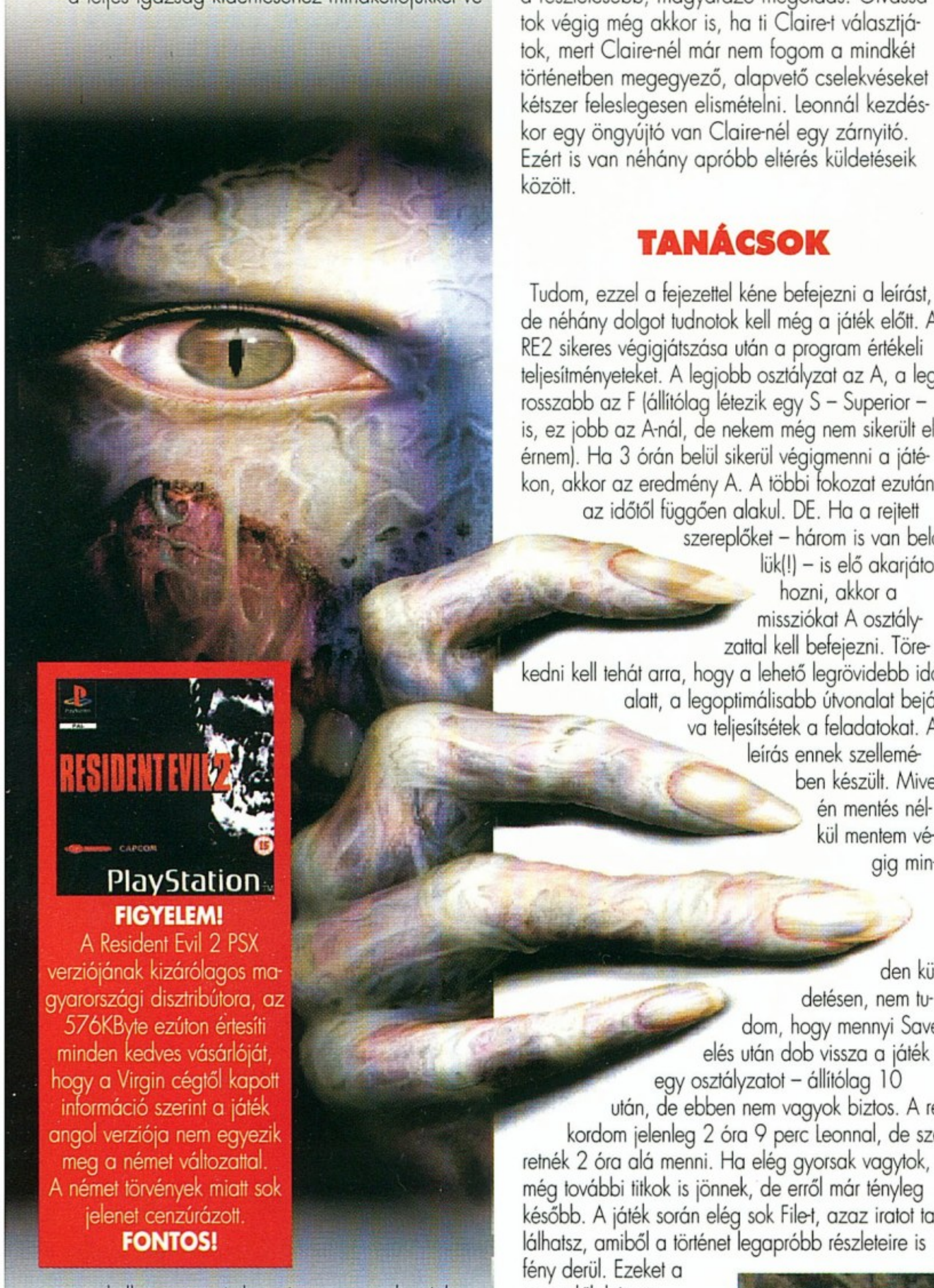
RESIDE[NT EVIL 2]

VÉRBŐ ZOMBIK, VÉRFAG... VÉRSZ...

Nem vagyok izgulós típus, de ezt a játékot már nagyon vártam. Emlékszem, az előző részt addig nem tettem le, amíg végig nem játszottam, de ez a bravúr most nem sikerült – a RESIDENT EVIL 2 ugyanis sokkal nagyobb falat annál, hogy pár óra alatt minden titokra fényt lehetne deríteni.

A RE2 minden tekintetben igazi folytatása az elődjének. A két epizód briliáns módon van összekapcsolva, a készítők a legapróbb részletekre – történések, szereplők – is figyeltek, de RE2 minden tekintetben óriási előrelépés az első részhez képest. Sokkal jobb a grafika, izgalmasabb a történet és a karakterek történeteinek kombinálása is jócskán kitolja a "szavatosság" határát. A főszereplők ezúttal Leon Kennedy, egy "elsőnapos" rendőr és Claire Redfield, a Resident Evil-ből megismert Chris kishúga. Nem is papolok tovább, vágjunk rögtön bele...

A játék két CD terjedelmű. Ha az egyes lemezt teszed be, Leon történetével ismerkedhetsz meg, ha a kettest, Claire-rel játszhatod végig a sztorit. A történet annyira klasszul van összerakva, hogy a teljes igazság kiderítéséhez mindkettőjükkel végig kell menni, méghozzá igen egyedi módon. Mindkét szereplőnek van ugyanis egy "A" és "B" története (a "B" történetben az aktuális szereplő az égő kamion másik oldalán kezd!!!). Ha pl. Leonnal kezdesz és végigjátszod, akkor kapsz egy mentett állást, "Craire B" címmel. Ezek után ezt az állást kell betölteni és a csajjal is végigmenni. Így a két történet kölcsönösen hatással lesz egymásra, a szereplőkkel végzett cselekedetek kihatnak a következő sztorira, hiszen mindketten egyszerre ott vannak a helyszínen, ügyködnek, tevékenykednek! Ha az egyikükkel megváltoztatsz valamit, akkor az a következő történetre is hatással lesz. Aztán persze elindulhatsz Claire-rel is, ekkor a végén majd Leon B küldetését kezdheted el. Egy igazi kalandjátékosnak persze mindkét kombinációt végig kell játszania, hiszen csak így lehet 100%-osan megismerni a teljes történetet, mindkét szereplő szemszögéből. A két játékos sztorija ugyanis nagyon sokban különbözik, teljesen más dolgok történnek velük, másokkal ismerkednek meg, más helyekre jutnak be. Persze a valódi megnyerést is csak az "A-B" kombináció végén mutatja meg a játék! Mielőtt választanátok szereplőt tudnotok kell, hogy Leon története a logikai feladatok szempontjából egyszerűbb, de több benne a harc. Claire-rel egy kicsit többet kell agyalni, viszont kevesebbet gyilkolni. A leírás során igyekeztem úgy összefoglalni a teendőket, hogy a lehető leggyorsabban végig lehessen menni a játékon, ez ugyanis a legfontosabb szempont (mondjuk ez nem volt nehéz, mert ez a program maximálisan logikusan van összerakva). De erről majd később...Ja, a térképeket a mellékletben találod, ott van egy megközelítőleg pontos lista is a szobákban található cuccokról (bizonyos tárgyakat és fegyvereket-töltényeket csak egyik-másik szereplővel tudsz felvenni). Mivel a "B" küldetésekben a felszerelések máshova kerülnek, így a harmadik-negyedik újrajátszás sem lesz unalmas (de azt ugye senki nem várja el, hogy a "B" sztorikról is részletes leírást készítsek, ugye?). A végigjátszást Leonnal kezdem, ez lesz a részletesebb, magyarázó megoldás. Olvassátok végig még akkor is, ha ti Claire-t választjátok, mert Claire-nél már nem fogom a mindkét történetben megegyező, alapvető cselekvéseket kétszer feleslegesen elismételni. Leonnál kezdéskor egy öngyújtó van Claire-nél egy zárnyitó. Ezért is van néhány apróbb eltérés küldetéseik között.



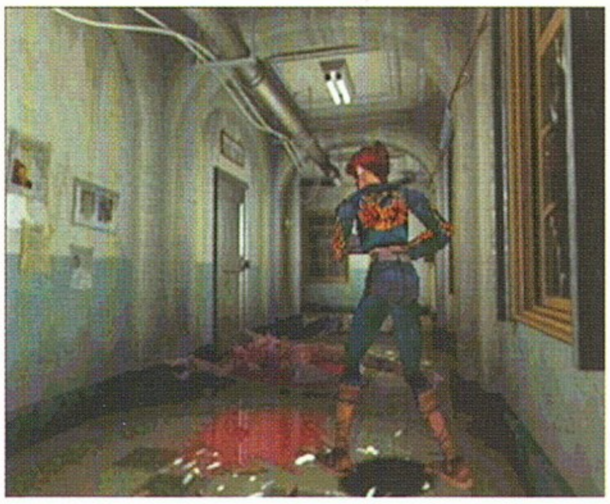
FIGYELEM!

A Resident Evil 2 PSX verziójának kizárólagos magyarországi disztribútora, az 576KByte ezúton értesíti minden kedves vásárlóját, hogy a Virgin cégtől kapott információ szerint a játék angol verziója nem egyezik meg a német változattal. A német törvények miatt sok jelenet cenzúrázott.

FONTOS!

TANÁCSOK

Tudom, ezzel a fejezettel kéne befejezni a leírást, de néhány dolgot tudnotok kell még a játék előtt. A RE2 sikeres végigjátszása után a program értékeli teljesítményeteket. A legjobb osztályzat az A, a legrosszabb az F (állítólag létezik egy S – Superior – is, ez jobb az A-nál, de nekem még nem sikerült elérnem). Ha 3 órán belül sikerül végigmenni a játékon, akkor az eredmény A. A többi fokozat ezután az időtől függően alakul. DE. Ha a rejtett szereplőket – három is van belőlük(!) – is elő akarjátok hozni, akkor a missziókat A osztályzattal kell befejezni. Törekedni kell tehát arra, hogy a lehető legrövidebb idő alatt, a legoptimálisabb útvonalat bejárva teljesítsétek a feladatokat. A leírás ennek szellemében készült. Mivel én mentés nélkül mentem végig minden külön küldetésen, nem tudom, hogy mennyi Save-elés után dob vissza a játék egy osztályzatot – állítólag 10 után, de ebben nem vagyok biztos. A rekordom jelenleg 2 óra 9 perc Leonnal, de szeretnék 2 óra alá menni. Ha elég gyorsak vagytok, még további titkok is jönnek, de erről már tényleg később. A játék során elég sok File-t, azaz iratot találhatsz, amiből a történet legapróbb részleteire is fény derül. Ezeket a szereplők három könyvben gyűjtik (Inventory-File), de nem kötelező felszedni őket ahhoz, hogy a játék végén A-t kapj! Ja, amikor egy kulcsra már nem lesz többet szükség, akkor a játék erre felhívja a figyelmet – "This key is useless now" – ilyenkor nyugodtan lehet "discard"-olni. Ne felejtsd el, hogy amíg az Inventory képernyőn vagy, nem támadnak meg. A legrosszabb helyzetben is tudsz fegyvert tölteni és gyógyítani.



JAPÁNBAN AZ ELSŐ NAPON TÖBB MINT 1,5 MILLIÓ DARABOT ADTAK EL A JÁTÉKBÓL

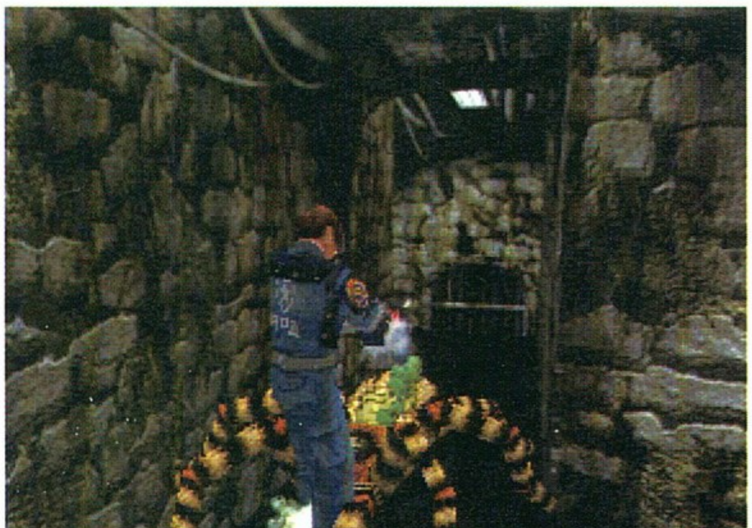


HA LESZÁLL AZ EST...

Raccoon City ugyanolyan vidéki, nyugis település, mint a többi. Nem mondható porfészeknek, hiszen relatíve népes a lakosság, de egy vérbeli nagyvárosi embernek azért előítéletei vannak ezekkel az Istenhátamögötti zugokkal szemben. Egy ilyen helyen nem történik szinte semmi – még az is eseményszámba megy, ha a városhoz közeli kastélyt és a hozzátartozó majorságot bérbe veszi egy Umbrella nevű "multinacionális" cég. Aztán egyszerre csak furcsa dolgok kezdenek történni: félig elrohadt kutyák garázdálkodnak az erdőkben, és a kastély körül is bűzlik valami, a szó szoros értelmében. Két kommandós csapat is érkezik a helyszínre, akik végül is fényt derítenek a szörnyű titokra. Ezt a történetet ismerhették meg azok, akik végigjátszották a Resident Evil-t. Igen ám, de a kommandósok közül páran az eset után is a helyszínen maradnak (saját irodájuk van a helyi rendőrőrsön), és egyikük, Chris olyannyira belemerül valamilyen titkos nyomozásba, hogy még szeretett húgával is elfelejti tartani a kapcsolatot. Claire kapja magát, felpattan motorjára, és elindul meglátogatni a bátyust. Ugyanebben az időben egy fiatal rendőrsrác – Leon – is a város felé tart, akit szerencsétlenségére éppen ide osztottak be szolgálatra. A városka határában levő benzinkútra körülbelül ugyanekkor áll be tankolni egy kamion, melynek gyanútlan vezetőjét karon harapja a kutas fiú...

LEON "A" TÖRTÉNETE

Mivel Claire a másik oldalon rekedt, és a zombik is vészesen közeledenek, azonnal kezdj el futni az egyetlen lehetséges irányba: előre. Mivel az urak elég lassúak, ne pazarold rájuk a töltényt, fuss el közöttük, el az utca végére, ahol a szaladj be a fegyverboltba. Itt a kis közjáték után vedd fel a pult végében levő töltényeket, amikor elindulsz a polcon levőkért, újdonsült barátodat kisebb baleset éri...Mivel most van egy kis időd (a fiúk vacsiznak), adnék egy tippet: nyomd meg a Select-et, és a Button Config.-ot tedd át Type C-re. Ezzel ugyanis, amikor előveszed a fegyvert (R1), a figura automatikusan a legközelebbi ellenfelet veszi célba, és ez a játék során sok vesződségtől kímél meg. Szóval állíts, aztán vedd fel a másik tárat is a polcról. Szerintem a boltost marcangoló zombikat nem érdemes lelőni, mert a hulla mellett csak egy shotgunt találsz 4 patronnal, de az meg





IT EVIL 2

ASZTÓ TÖRTÉNET, GÉNY SZEREPLŐK...



lesz majd később is, kár a töltényért...Tehát ki a boltból, végig a sikátoron. A fehér kocsi hátuljában van egy tár, közben a zombik nyitják a kerítés kapuját. Végezz velük, majd haladj tovább. Mikor a lépcsőn lejössz, jobbra a kukában találsz még egy tárat. Mássz át a konténeren, kerülj ki mindenkit és fuss tovább. A busz mellett lakmározó kannibálokat szerintem hagyd békén, inkább szállj fel a BKV járatára. A buszban újabb tár vár, meg két potyautas. Ezután már kisebb buktatókkal ugyan, de szabad az út a rendőrőrsig. Most vedd elő a térképeket. (A játék térképezi ugyan a bejárt szobákat, de érthetetlen módon a földszintet első emeletnek hívja, stb. Nem akarlak titeket megkeverni, ezért én is eszerint térképeztem.)

Az előcsarnokban először a 3-as szobába menj be, ahol egy haldokló rendőrtől megkapod a mágneskártyát. Ezt vidd az 1-es csarnok közepén levő számítógéphez és nyisd ki vele az első emeleti ajtókat. Vedd fel az asztal sarkáról a töltényeket, de van itt egy írógép is, ezeken (és egy írógépszalaggal) lehet a játék során állást menteni. Javaslom, hogy az Ink Ribbon-okat ne hordozd magaddal, mert szinte minden írógép mellett találhatsz egyet, és amúgy is kevés lesz az a 8 hely az Inventory-ban. Azonkívül arra is figyelj oda, hogy a túl sok mentés a játék végi értékelésnél lerontja az eredményedet. Javaslom a mentés nélküli játékot; először ismerkedjetek meg a feladatokkal, aztán második nekifutásra nektek is ezt ajánlom. Szóval irány a 2-es szoba. Itt tegyétek ki a kést a ládába (úgyis használhatatlan), vegyétek fel az írást a padról, majd menjetek a 4-es folyosóra (a kisasztal fiókjában töltények vannak, a később megtalálható Small kulccsal nyílik). Itt a fejetlen rendőrt átkutatva újabb töltényekre lelsz. A vértócsánál kellemetlen meglepetés ér, és ha a boltban nem vetted fel a shotgunt, gyorsan szaladj ki innen a "nyalakodó" szörny elől (ha esetleg megpuszil, az ajtó mellett van egy zöld gyógyító növény). A 6-os szobában a bejárattól balra találsz egy Operation Report-ot, hátul a kis helyiségben pedig gyújtsd be az öngyújtóval a kandallót, ekkor megkapod az első piros követ. A kandallótól jobbra a sarokban (a lomok között) van egy tölténytár is. A lépcső alatt levő 9-es szobát egyelőre hagyd, mert ide később is visszajöhetsz, csak időpocsékolás. A



9-es előtt van két zöld gyógyító fű, ezeket felveheted és kombináld össze őket, így nagyobbat gyógyítanak és csak egy helyet foglal. A 8-as folyosóról fel tudsz menni az emeletre.

Az emeleti 6-os folyosón told át a szobrokat az alapállásukkal átellenes oldalra, a fal tövében világosabb színnel jelölt négyzetre (szürke-bal, vörös-jobb). Értelemszerűen a szobrok kifelé nézzenek. Most már felveheted a nagy szobor kezéből kipottyanó követ. A 3-as szobában, amely a S.T.A.R.S. csapat irodája, a szekrényből vedd ki a shotgunt. A szekrénnyel szemben van egy láda, abban egy elsősegély spray. Chris asztalán megtalálod a naplóját, alatta az Unicorn medált. Hátul a nagy asztal mögött még van egy töltény. Claire él és virul, rohanj tehát vissza az előcsarnokban. Útközben válts át a shotgunra, mert az első emelet 4-ben ott vár az előzőleg otthagyott "nyalóka" – két lövés és kész. Az előcsarnokban tedd be a medált a szökőkút-szoborba, tiéd a Spade kulcs.

Most már ki tudod nyitni az 5-ös szobát, ahol a bejárattal szemben a polcon van egy Patrol Report. A fémlétrát told oda a szekrényhez, a tetejéről felveheted a kurblit. Irány a második emelet, ahol az új kulccsal be tudsz menni a 2-es folyosóra. Az egyik vége zsákutca, itt némi muníciót találsz. Van még itt egy újabb kisasztal is, ebben olyan alkatrészek vannak, melyekkel át tudod alakítani a pisztolyodat automata fegyverré, okvetlenül tedd majd meg (Small kulcs kell hozzá). Az asztal melletti ajtón tudsz bemenni a könyvtárba.



A könyvtárban belépés után szaladj fel a lépcsőn, majd ki az első ajtón. Ez a harmadik emelet. A folyosó végén van egy szoba (az 1-es), a falon egy nyílás – ide tedd be a kurblit, akkor lejön egy lépcső. Itt most mást nem tudsz csinálni, de legalább megszabadultál a kurblitól. Vissza a könyvtárba, szaladj el az ajtóval szemben levő párkány végére (3. emelet 3). Földetérés után vizsgáld meg a falon levő képet és aszerint állítsd be a könyvespolcokat. Először nyomd meg a falon levő piros gombot, ekkor ki tudsz menni. A bal szélső polcot mozgasd egyet jobbra, a következőt is egyszer jobbra – ekkor kinyílik a kép és fel tudod venni a Bishop dugót. Menj ki a dupla ajtón, a 7-es folyosón engedd le a vészlétrát, így később könnyebben tudsz közlekedni. A 8-as szobában vedd fel a titkárnő naplóját és ha akarod a Small Key-t (a két kisasztal valamelyikéhez). A 14-es folyosón társaságod akad. Mivel az egyik végén vígan ropog a tűz, menj ki az ajtón. Ezen a folyosón (17-es) van egy vasajtó, kinyithatod, de ne menj ki. Inkább rohanj el a végébe, a madaras hullánál van egy tár. A varjakat az automata célzással könnyedén le tudod lőni.

A 13-as erkélyen megtalálod a tűz okát (sőt, a B küldetésben többet is megtudsz majd!). Menj le a lépcsőn, át az udvaron, a 18-as helyen vedd fel a Valve Handle-t és nyisd ki a kis ajtót – oké, ez csak vicc volt. Menj vissza a helikopogóhoz és a kerítés mögött a kerékkel nyisd ki a csapot. A heli füstölgő roncsai között muníciót találsz. Oké, most szaladj vissza a 8-as szobába és vedd magadhoz a két piros követ. A lángok eltűntek, be tudsz menni a 15-ös helyre. Itt tedd be egyenként a köveket a női mellszobrokba, ekkor felveheted a King dugót és a ládákról a Diamond kulcsot. Van itt némi muníció is a sarokban.

Na most kimehetsz a 16-os balkonra, majd le az első szintre. A folyosón kutasd át a hullát és nyugtázd, hogy a szemközti ajtóhoz a Heart kulcs kell. A hatalmas méretű 15-ös szobában van egy kis helyiség, benne egy széf. A kombináció 2236, benn némi lőszer és egy térkép. Az íróasztal mögött több zöld növény is lapul. A szobából a dupla ajtón menj ki (legyen nálad a shotgun), és szaladj végig a 14-es folyosón. A 10-es és 11-es szobákból szedj fel mindent, lényeg a Rook dugó. A drótot (Cord) nem muszáj felvenni, mert ezzel csak a 13-as, vagy a 4-es folyosó ablakait tudod bezárni, így később nem jönnek be a zombik (felesleges, a leírás szerint haladva nem tévedhetsz rosszkor oda, esetleg a "B" sztoriban).

Szaladj át a 8-as folyosóra, ahol ki tudod nyitni a 17-es szobába vezető ajtót. Tisztogatás után vedd fel a filmet és a patronokat a fiókokból, majd menj át a 3-as szobába. A kis kuckóban újra találkozol a fekete fickóval, de ezúttal valamivel rosszabb állapotban van. Mellette az asztalon ott a Heart kulcs. A helyiség nagyobb részében, az egyik asztalon van egy üdvözlet (külön neked), a sarokban némi zöldség, a szekrényben lőszer. Na, most már ki tudod nyitni a első emelet 15-ös szoba folyosóján levő ajtót a Heart kulccsal. Az út az alagsorba vezet.

Ezen a 2/3-as folyosón némi sintérmunkát kell végezned, majd menj be az 5-ös szobába (a 6-os folyosó Leonnak zsákutca). Itt az egyik falon van egy szerkezet (a polcon meg egy térkép), mellyel be tudod állítani az állomás energiaellátását. Az első kapcsolót nyomd fel (Up), a másodikat is (Up), a harmadikat le (Down), a negyediket fel (Up), az ötödiket le (Down). Így később majd ki tudod nyitni a 4-es fegyverszoba ajtaját. Az 1-es parkolóban





Brian Irons
Rendőrfőnök

Leon Kennedy
Közrendőr

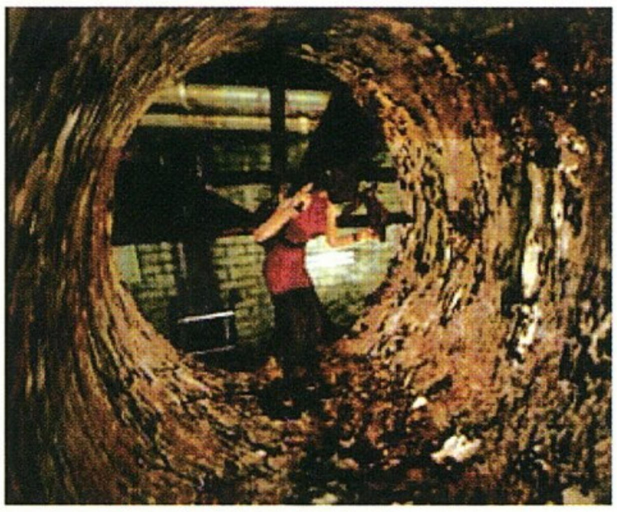
Claire Redfield
Chris húga

Ben Bertolucci
Újsáíró

Sherry Birkin
William lánya

Ada Wong
Johl nője

találkozol először Adával. (ő a RE-ben felbukkanó tudós felesége – emlékszel a kódokra?) Segíts neki félretolni a járgányt, majd menj utána a 8-as folyosón át a 9-es börtönblokkba. Itt raboskodik Ben, az újságíró, aki értékes dolgokat tud a városban folyó eseményekről. A beszélgetés után a polcról vedd fel a horgot, kint az asztalról a töltényt, majd menj be a 10-es karámba. Szerintem érdemes lelőni a kutyákat, mert akkor Claire "B" küldetésében már nem lesznek itt. A fedelet emeld fel a horoggal. Így lejutsz a pincerendszerbe.



A pókok mellett könnyen el lehet szaladni. Mássz fel a létrára, majd menj be a kis szobába (nem számoztam, ott a térképen a bal oldalon), ahol vedd magadhoz a három megszerzett dugót. Menj be a folyosón levő ajtón, az 1-es terem másik végében pedig rakd be a dugókat a gépbe (a negyedik dugó behelyezése után majd kinyílik az elektromos ajtó). Ez azért kellett, mert itt később meg kell küzdened egy főellenséggel, és jobb, ha a felesleges cuccok helyett inkább gyógyszert és töltényt cipelsz. Menj ki ott, ahol bejöttél, így újra találkozol Adával. Most egy ideig őt kell irányítanod.

Miután kilépsz az ajtón, rögtön lődd le a két kutyát. Ha akarsz Leonnak egy is örömet szerezni, a másik oldalon van egy nyitott helyiség. Itt menj le a lifttel és vedd fel a patronokat (nincs számozva, ott a térkép végén a jobb szélen). Most már koncentrálhatsz a küldetésre. Fent szaladj át a hídon, majd be az ajtón (2-es szoba). A falon van egy térkép, vedd fel. A sarokban le tudsz ereszkedni a medence közepébe. Itt az a feladat, hogy told be sorban a ládákat a fal tövébe (először mássz be a sarokba, told ki az ott levőt, mássz ki, majd jön a többi sorban). Ha kész, menj fel a vezérlőpulthoz, ahol a kapcsolóval töltsd fel vízzel a medencét. A másik oldalon a polcon ott a Club kulcs. Ezek után menj vissza oda, ahonnan elindultál – Ada átadja Leonnak a cuccokat, és már mehetsz is tovább újra Leonnal. Indulj el visszafelé, az alagsor 7-es szobája – a hullaház – immár nyitható. Hátul a szekrényben van a piros kódkártya, és némi meglepetés. A kártyával kinyílik a fegyverszoba (4). Itt szedd össze a lőszereket, de az oldaltáskát (Sidebag) és a gépfegyvert szerintem NE VEDD fel! A táskára ugyanis nagyobb szükség lesz Claire "B" küldetésénél (+2 tárgy lehet nálad, ha felszereled, de így később már nem lesz ott), a fegyver használatával pedig egy osztályzattal hátrébbdob a játék az értékelésnél! Ha A-ra pályázol, inkább mellőzd a csúzlit.



Irány vissza fel az őrsre. Közvetlenül a lépcső mellett van a 19-es szoba (a sarokban a polcon patronok). Bent találsz némi lőszert, egy naplót és a csodálatos Magnumot (ezt szerintem tedd el későbbre). Innen nincs messze a 18-as szoba, ahova úgy menj, hogy legalább két üres hely legyen az Inventory-ban. Itt először gyújtsd be a kályhát, majd a falon levő mécseseket – 12, 13, 11 – sorrendben. Vedd fel az így szabaddá tett fogaskereket, a filmet az asztalról (nem kötelező), és most menj el a 9-es szobába. Van a fiókos szekrényben egy tár, az asztalon egy Operation Report 2. A hátsó "sötétszobában" hívd elő a filmeket (nem kötelező, de így lesz teljes a File lista). A pisztoly tuning részeit már felvetted? Ha nem, itt az idő! Búcsúzz el a rendőrségtől, és a könyvtáron keresztül menj fel a harmadik emeletre, az 1-es szobába. Mivel itt már leengedted a lépcsőt, feljebb mehetsz – van itt egy gépezet, amelybe tedd bele a fogaskereket, majd nyomd meg a gombot. A nyílásból vedd fel a Knight dugót, majd ereszkedj le a szellőzőcsatornába.

Ben barátunk a börtönben sajnos szörnyű véget ér. Vedd fel a levelet, legyen nálad némi gyógyszer, majd menj el oda, ahol bedugdostad a dugókat (pince 1-es szoba). Hohó, itt egy szörny! őt legjobban úgy tudod elintézni, ha folyamatosan lövöd az átalakított pisztollyal. Néha célozz lefelé is, mert ha rádmásznak a gyermekei, nem tudsz lőni. Nem nagy ügy elintézni a kicsikét, ha van elég pisztolytölttényed. Tedd be a negyedik dugót, de mielőtt továbbmennél, győződj meg róla, hogy nálad van-e a Valve Handle (kelleni fog). A B-1 csatornába fogsz jutni, de ide nem kell térkép. Oké, itt a szobában van egy csomó cucc. Told el a szekrényt, így le tudsz menni a raktárba, ahol két falilámpában is meg kell gyújtani a tüzet. Van itt egy tár lőszer meg pár patron. Most már továbbmehetsz, le a lifttel.

Ez a B-2 csatorna. Itt újra találkozol Adával. Sajnos egy ismeretlen nő megsebesít, így elájulsz. Ismét Adát kell irányítanod. A folyosón van egy térkép, ezt akár majd Leonnal is felveheted. Szaladj a nő után, láthatod, hogy felmegy a szellőző létráján – tedd ezt te is. Menj tovább az egyetlen lehetséges irányban, ezután egy hosszabb párbeszédes rész következik, amelyből egy csomó dolgot megtudsz. Miután leesett a csaj, menj át a hídon (bal kanyar), majd le a létrán. Valamit meglátsz...

Közben Leon magához tér. Menj arra, mint Adával, de a ventilátor most már üzemel, így arra nem tudsz továbbjutni. A sarokban (a 6-os folyosó végén a zsákutcában) hever két hulla, náluk lőszert és egy Wolf medált találsz. Fuss visszafelé a folyosón, akár a pókokat is lelőheted, majd menj ki a rácsos ajtón (4-es vége). Ennek a folyosónak (3-as) a végén láthatsz egy ajtót, de annyira zubog a víz, hogy egyelőre nem tudsz hozzáférni. A vízesés mellett van egy gép. Ide dobd be a Wolf medált, hogy ne foglalja a helyet. A hátad mögött levő járatban viszont tovább tudsz menni (az 5-ös szobába). A párkány végén van egy gép, itt a kerék segítségével ereszd le a hidat. A másik oldalon ugyanilyen nyílás van, itt meg tekerd vissza a pallót az eredeti állásába (később rájössz, miért). Van itt pár zöldség, meg töltény, asszem. Továbbhaladva a 8-as folyosóra jutsz. Itt az első kanyarban van egy kapcsoló a falon – ne feledkezz meg róla. Menj el a folyosó végére, ekkor megjelenik Gex bátyó rokona, az Aligátor. Az öngyilkosjelöltek megküzdhetnek vele, de te inkább rohanj visszafelé, és nyomd meg azt a bizonyos vészkapcsolót. A kieső palack olyan széles, az aligátor meg olyan nagy, hogy beszorul a szájába. Hahaha, célozd szépen be és eressz meg egyetlen elegáns pisztolylövést. Bumm!





A folyosó végén most már ki tudod nyitni az ajtót a piros gombbal. Ada szépen bekötöz, fent rohanj át a hídon (ugye visszatekerted?) és fel a rámpán (5-ös). A végén ott egy hulla, az Eagle medál meg egy napló. A másik irányban van a ventilátor kapcsolója, amit újra csak a piros kerékkel tudsz elzárni. Tedd meg és menj át a másik oldalra a 3-as folyosón levő géphez, amelybe tedd be az Eagle medált is. A gomb megnyomása után kimehetsz az ajtón.

A folyosórendszer végén ott egy lanovka-szerű valami (1-es szoba). A jobb oldalán van egy panel, itt add rá az áramot, majd szállj be (figyeld a kép bal szélét – mintha egy botos öreg bácsi ülne ott egy padon – mi ez, valami vicc?). A kocsiban utastársatok akad, mindig lőj bele a mancsába.

Érkezés után gyújtsd be a jelzőágyút, ekkor megcsillan a fegyvertár kulcsa a sarokban (vedd fel, most már tudod hol van, Claire küldetésében már nem kell gyújtani). A gyárban vagy. Gyerünk fel a létrán. Fent az egyik elágazás végében a hullát átkutatva shotgun tuningra lelsz, szereld fel. Menj tovább, az 1-es szobában egy csomó töltény és gyógyszer vár rád (dobd ki a kereket). Kint van egy liftkocsi (2). Szállj be, a végében van egy kulcs, ezt használni kell a kint levő panelen. Indítsd be a kocsit. Rövidesen megjelenik a kettes főellenség, William. Menj ki a kocsiból és küzdj meg vele, csalogasd körbe-körbe, ha megüt, rögtön gyógyíts.



Oké, a nehezén túl vagy! Most a 4-es laboratóriumban vagy. Miután eldumáltál Adával a szobában (2-es), szedd fel a cuccokat, majd menj ki. Először a kék folyosóra (bejárat fölött kék neon) fuss be, melynek végén van egy fagyott szoba (4-es). Itt vedd fel a biztosíték tartót a kis polcról, és használd a jobbra levő gépezeten (így kapsz egy biztosítékot). Ezt tedd be a folyosórendszer középpontjában levő foglalatba. Most a piros folyosót válaszd. A 6-os szobában vedd fel a computerről és a padról az iratot, majd kapcsold be a számítógépet. Beindul egy "anti B.O.W." folyamat, amitől a levegő zöld lesz. A szekrényben van egy lángszóró, ezzel kiirthatod a szellőzőben levő növényt. Ha akarsz, mássz át itt a 7-es szobába....és rögtön lődd le a két nyalókát. A szekrényben töltények vannak.

Mindjárt vége...Az 5-ös szobában két növény vár, fűts be nekik. Menj le a létrán, el a 2-es folyosó végébe. Ez az 5-ös laboratórium. A 3-as szobában a monitorok alatt van a térkép. Az 5-ös szobában a szekrényben a Magnum tuning részek vannak (ide kell a fegyvertár-kulcs), ezzel könnyedén leszedheted a zombikat és a nyalókákat – legyen is nálad a Magnum! Irány a 7-es szoba, ahol kisebb társaság vár, plusz a laboratórium mágneskulcsa. Ezzel már ki tudod nyitni 8-as szobát, ahol lődd szét a lepkét (Magnumot neki) és valamelyik kisebb fegyverrel (pl. pisztoly) tisztítsd meg a számítógép környékét. Bejelentkezés után a GUEST szót írd be. No, jöjjön az utolsó kör. Gyerünk vissza fel a 4-es laboratórium 8-as szobájába. Nincs más dolgod, mint lelőni a zombikat és felkapcsolni a villanyt (a falon van a kapcsoló), a szoba végében a boncasztal mellet van az M0 diszk. Ezt felvéve menj vissza az 5-ös szintre (kisebb intermezzo következik Adával), ahhoz az ajtóhoz, ami a 9-es folyosóra vezet. Vedd magadhoz a gyógyszereidet, a töltényeket, és menj be a 10-es szobába.

A másik oldalon van a lift hívógombja (a liftajtó mellett). Nyomd meg, majd küzdj meg a főellenséggel! Vigyázz, mert át is fog alakulni! Mondjuk még így sem nehéz elintézni (Magnum+shotgun). Mikor kész vagy, épp megjön a lift - futás ki, majd végig a folyosón a szabadság felé...

Ha elég jó voltál, a megnyerés után "A"-t fogsz kapni. Ekkor mentsd el a felkínált állást (Claire B), de szerintem ezt még ne kezdd el, inkább játszd először végig Claire első történetét.

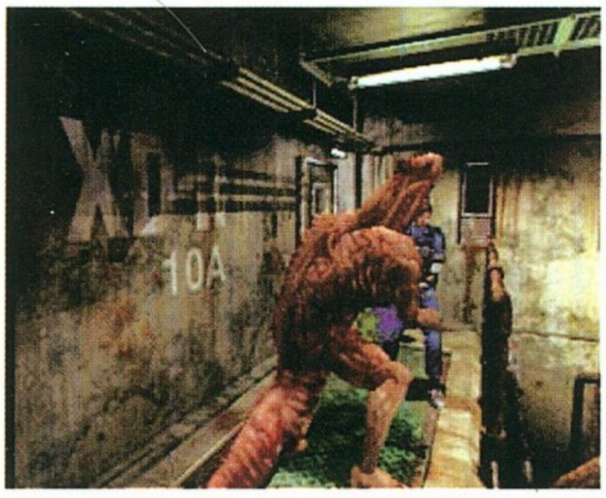
CLAIRE "A" TÖRTÉNETE

Ugyanott kezdesz, mint Leon. Vedd elő a térképeket, és folyamatosan haladva azonosítsd a pozíciódat, a felszerelések és lőszerek helyét a listában majd mindig megtalálod, mert a leírás-





ban csak a fontosabb cuccokra térek ki. A fegyverboltban most sem nem érdemes megküzdeni a zombikkal, mert csak egy nyílpuskát kapsz, ami szerintem használhatatlan. Inkább a két tárat vedd fel. Fuss el a rendőrőrsig, út közben gyűjtsd be a töltényeket. Kezdd a sebesült rendőrrel (1. emelet 3), majd nyisd ki az ajtókat a kártyával. A 2-es szobában a Lockpick-kel ki tudod nyitni a fiókot, gyógyszer van benne. A nyalakodót kerüld ki. A 6-os terembe még ne menj be, mert nincs öngyújtód. Legjobb, ha a 2. emelet 6-ban betolod a he-



lyükre a szobrokat. A S.T.A.R.S. irodában (3) vedd ki a szekrényből az aknavetőt, vedd fel a naplót és az Unicorn medált. Kifelé jön egy fax, ezt is elolvashatod. Az aknavetővel már könnyen le tudod szedni nyalókát, a visszaút során. A medált rakd be az 1-es terem szökőkútjába (Spade kulcs). Ezzel be tudsz menni az 5-ös szobába, itt a lényeg a kurbli.

A második emeleten a 2-es folyosón találkozol először Sherryvel. Lődd le a zombit, ezután minden bizonnyal összefutsz Leonnal. A könyvtárból (1) menj fel a harmadikra, használd el a kurblit az 1-es szobában, majd a könyvtár könyvespolcainak beállításával (lásd Leonnál) vedd fel a Serpent követ. A dupla ajtón menj ki, ereszd le a létrát a balkonon és irány a 2. emelet 8-as szoba.

Itt mindenképpen vedd fel az öngyújtót, most már lemehetsz a vészlétrán az elsőre a 6-os szobába. A kandalló begyújtásával tiéd az első piros kő. Oké, most jön a helikopter tüzének az eloltása. Fel a másodikra a létrán (vigyázz, nemsokára madarak), a kerék a 18-as helyiségben van (itt van a nyílpuska is, de szerintem ócska fegyver, maximum a zombikhoz jó). Nyisd ki a csapot (13), a füst környékén muníciót találsz. Vedd magadhoz a két piros követ és a 2. emelet 15-ös szobában helyezd be őket a szobrokba. A ládán ott a Diamond kulcs, a szoborban a Kék kő első darabja. Most a 16-os erkélyen át lemehetsz az 1. emelet 15-ös szobájába, ahol nyisd ki a széfet a 2236 kombinációval.

Az emelet másik szárnyában ki tudod nyitni a 17-es szoba ajtaját, itt a nagyobb méretű fiókok egyikének megpiszkálásával megleled a robbanóanyagot (Plastic Explosive). A sebesült fekete rendőr mellet (3) ott van a detonátor. Most gyorsan szaladj át a másik oldalra a 11-es szobába, itt mindenképpen vedd fel a polcról az Eagle követ (a 10-est se hagyd ki).

A másodikon a 14-es folyosón kombináld össze a robbanóanyagot és a detonátort, majd az ajtó tövébe helyezve robbantsd fel a torlaszt. A 11-es szobában megismered az enyhénszólva különös rendőrfőnököt, majd a párbeszéd után a 10-esben újra Sherryt (állandóan elszalad ez a lány). Visszafelé a főnök szobájában az asztalon ott a Heart kulcs. Ezzel már ki tudod nyitni az 1. emelet 15-ben az alagsorba vezető ajtót. Gyilkold le a kutyákat, majd javítsd meg az áramellátást az 5-ös szobában (fel, fel, le, fel, le).

Most menj el a 6-os folyosóra, le a csatornanyílásba. A kis szobában pakolgathatsz, amikor kilépsz, újfent belebotlasz Sherrybe. Most őt fogod irányítani...Vigyázz, mert a kislánynak nincs fegyvere, vele ki kell kerülni a kutyákat!

Nem muszáj, de átszaladhatsz a jobb oldalra, itt lőszert találsz. A feladat itt is az, hogy a hídon átkelve eljuss a pince 2-es szobájába, ahol told össze a ládákat, ereszd be a vizet, majd szedd fel a Club kulcsot. Menj vissza Craire-hez.

Újra őt irányítod. Az alagsorban ki tudod nyitni a hullaházat (7-es), ahol megtalálod a piros kódkártyát (buli is lesz, sok fiúval). A fegyverszobában szerelkezz fel, most már feldobhatod az oldaltáskát is, de az géppisztolyt HAGYD ITT, persze csak akkor, ha "A" fokozatra játszol. Menj fel az elsőre, a 19-es szoba immár nyitható. Gyűjtögess be mindent. A lényeg ugyanezen az emeleten a 18-asban van. Gyújtsd be a kályhát, majd kapcsold be a mécseseket (12,13,11). Tiéd a fogaskerék, és akár a film is (most már előhívhatod őket az 1. emelet 9-ben). A kereket vidd fel a harmadikra az 1-esbe, tedd be a gépbe, indítsd be, majd vedd fel a Kék kő második felét. Rakd össze a két kék követ, vedd magadhoz a másik kettőt is (mondjuk a 2. emelet 8-ban), és menj a főnök szobájába (11).

Az asztala mögött van egy kép, ezt nyisd fel, majd tedd be mindhárom követ. Itt van Sherry is. A kinyíló ajtón csak úgy menj be, ha van nálad némi lőszer és gyógyszer, mert egy főellenség jön. Menj le a lifttel, beszélj a főnökkel, majd tovább menve lefelé rövidesen meglátod a kicsikét. Adj neki a gránátvetővel.

Oké, győztél. Engedd le a létrát a palló végén, de ne menj fel, először fuss vissza Sherry-ért. Figyelj rá oda, mert ha lemarad, lekuporodik a földre, és mindig vissza kell menned érte. Most menjetek fel az előbb leeresztett létrán. Rövidesen újra Sherry-vel leszel. Menj előre, ki a szobából, majd mássz keresztül a szellőzőm (ventilátor). A szemét között megtalálod a Wolf medált. Közben jön apuci is...



Újra Claire vagy. Haladj tovább, rövidesen egy szobába jutsz. Itt a piszkálóval ki tudod nyitni a raktár ajtaját. Mielőtt kimész a szobából a lifttel, vedd magadhoz a kereket. A B-2-es csatornában vagy. A 6-os folyosó végén a hulláknál lőszert találhatsz. A 3-as folyosón át menj be az 5-ös szobába. Itt megismered Sherry muterját, akivel hosszan elbeszélgetsz (érdekes, Leonnal nem volt ilyen barátságos). Ereszd le a hidat a kerékkel, majd a másik oldalon tekerd vissza. A 8-as folyosón szembetalálkozol a krokodillal, amit a "cápa" módszerrel intézhetsz el (falon levő palack lekapcsol, majd a szájába belelő). A 10-es teremben vedd fel Sherryt és a medált, másszatok fel a létrán, itt megtalálod az Eagle medált (a hullánál). Távozni a kerékkel leállított ventillátoron át tudtok.



A két medált dobd be a 3-as folyosón levő gépbe. A lanovkát indítsd be kívül, majd szálljatok be. Remélem az öngyújtót nem cipelted idáig, hiszen a kis kulcs ott van a fal tövében. A gyárban vagy ugye, az egyik folyosó végén egy szuper fegyvert találsz (szerintem ha felveszed, nem adja meg a játék az A-t, de ez nem tuti). Az 1-es szobában vedd fel a muníciót, majd a kocsiban levő kulccsal indítsd be a liftet. Rövidesen megjelenik William apuci, akit a kocsin kívül intézhetsz el (a robbanó lövedékek beválnak).

A 4-es laboratórium 2-es szobájában vagy. Szedd össze a cuccokat, majd menj a kék folyosó 4-es szobájába, ahol vedd fel a biztosíték tokot. Használd a jobbra levő gépen, majd a biztosítékot tedd be a folyosó-kereszteződés közepébe. A piros folyosó 6-os szobájában kapcsold be a computert (anti B.O.W. program), majd a szellőzőben tekergő növény kilövésével át is mászhatsz a 7-es szobába (munícióért). Végül az 5-ös teremben mássz le a létrán az 5-ös laborba.

Az első teendő a 7-ez szobában levő piros kódkártya felvétele (az 5-ös fegyverszoba kivilágított ajtaja a lanovka mellett talált kulccsal nyílik). Ezután menj át a 8-asba, út közben viszont előkerül Anette. Miután elfeküdt, vedd el tőle az szérum instrukciókat. A 8-asban csapd szét a lepkét (tüzet neki), a számítógépbe GUEST néven jelentkezz be. Most menj fel a 4-es laborba, a 8-as terembe. Itt kapcsold fel a villanyt, vedd fel a szérumtartót (canister) és az MO diszket. Van itt egy gép, amelybe tedd be a tartályt, kapcsold be a jobbra levő gépet. Ezután a computernél fel tudod venni a kész cuccot. Most még egy köröd lesz, le a 7-es terembe (5-ös labor), ahol felvetted a kódkártyát. A terem egyik sarkában van egy gép, amelybe tedd be a szérumtartót, így végre készen van az orvosság Sherry számára.

A 9-es folyosón levő ajtót az MO diszk nyitja, és itt már csak a főellenséggel kell megküzdened (először persze hívni kell a liftet). Kifelé már csak rohannod kell...

Remélhetőleg A-t kaptál. Mentsd ki a Leon B című küldetést, és a másik lemezt betéve kezdd el végre a tényleges, "B" történetet.

LEON & CLAIRE "B" TÖRTÉNETE

A "B" küldetésekben a szereplők a kamion másik oldalán kezdenek. Máshonnan jutnak be a rendőrőrsre, egy kulcs segítségével. A kulcsfontosságú tárgyak máshová kerülnek (a mellékletben ott a lista), és azok a dolgok is kihatással vannak a történetre, amelyeket az "A" sztorikban tettél. Mivel a két szereplő segíti egymást, így már olyan helyekre is eljutsz, ahová az "A" sztoriban nem. Megismered a történet azon részleteit is, melyeket eddig nem magyarázott meg a játék. A legnagyobb újdonság a szuperlény, TYRANT megjelenése (többször is meg kell küzdeni vele). Új feladatokat is csak a történet legvégén, a lanovka után kell csinálni, de ezekre szerintem magadtól is rájössz majd (némi ládatologatás, szörnygyilkolás, miegymás). Egy kisebb rumli ugyan lesz a játék végén – hiszen a menekülővonatot két biztosítékkal be kell indítani, és még egy kellemetlen utastársatok is akad az utolsó pillanatokban. De ne felejtsd el, hogy csak akkor teljes a játék, ha A-B sorrendben játszod végig! A "B" játékok végén is tudsz menteni (elvileg egy újabb "A"-t, ez egy titkos dologhoz kell...).

TITKOK

Új ruhatár hőseidnek:

Kezdd el a játékot (bárkivel), de addig ne vegyél fel SEMMIT, amíg el nem érsz a rendőrőrs mellet levő "aluljáróba". Itt találkozol egy régi ismerőssel, akit ha megölsz, egy speciális kulcsot találsz nála. Ez nyitja az első emelet 9-ben levő szekrényt. Nem csak jobb cuccokat találsz itt, de Leon egy kézzel tud majd lőni, Claire pedig egy erősebb pisztolyt kap!

Rakétavető örök lőszerrel (a pakoló ládában)

Nyomd végig az "A" küldetést 2 óra 30 percen belül, minimális mentéssel. Ha később használod, mindenképpen "B"-t fogsz csak kapni, az időtől függetlenül!

Örök Submachine Gun (a pakoló ládában)

A "B" történetet 3 óra alatt nyomd le. Ugyanaz vonatkozik rá, mint fentebb.

Örök Galting gun (a pakoló ládában)

A "B" történet 2.30 alatti végigjátszása esetén kapod meg. Mint fent.

Tikos kép Rebbecca-ról, a RE-ből

Kutasd át a hátsó feldúlt íróasztalt a S.T.A.R.S. irodában 50-szer! Találsz egy filmet, amit hívj elő...

Hunk, a vírustolvaj kommandós
(első titkos szereplő)

Játszd végig valamelyik "A-B" küldetéspárt A osztályzattal, ekkor kapod meg ezt a mentett állást. Hunk küldetése kizárólag gyilkolásból-túlélésből áll, fel kell vinnie a szérumot a rendőrőrsre...

Tofu, a fura figura (második titkos szereplő)

Akkor jön elő, ha hatszor egyfolytában végignyomod a játékot! Először valamelyik "A"-t, majd a mentett állásból a "B"-t, ennek a végén ugye újra menthetsz, és így tovább. MINDIG a mentett állásból menj tovább! Ja, minden sztorit A fokozaton kell befejezned!!!!!

Akuma, a Street Fighter 2 sztárja
(harmadik titkos szereplő)

Nyomd végig a játékot a fent említett módszerrel, hatszor, de CSAK kést és pisztolyt használhatsz. A hetedik küldetésben, a labor computerébe AKUMA néven jelentkezz be. Ekkor kimenthetsz egy új állást...Akumának nem kell kulcs az ajtókhoz, és tűzlabda a fegyvere!

Martin

RESIDENT EVIL 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
2 CD

✓ NAGYON NAGYON HANGULATOS ÉS IZGALMAS
× LEHETNE NEHEZEBB

96%

LEL-TÁR

RAYSTORM

playstation



Ha már nem jönnek új ötletek a fejünkbe, kotorjunk elő valami régit. Valami ehhez hasonló juthatott eszükbe a játék készítőinek, mert a jó öreg játéktermi Xevious mását készítették el – először persze játéktermi, most pedig PlayStation verzióban. A RAY STORM-ban a változtatás mindössze annyi, hogy a teret most teljesen 3D-ben láthatjuk, valamint választhatunk űrhajókat is. A történet szerint ugyanis 2019-ben járunk ahol már igencsak elképzelhetőek azok az extrém és bitang nagy robotok, melyek a játék során megjelennek majd. Mint említettem a játék utánzás, ebből következően sok a hasonlóság az elődddel. Ugyanúgy felülről szemléljük a játékteret, s a piciny űrhajóval csak egy a célunk, hogy kilőjünk mindenkit, illetve kitérjünk a lövedékek elől (ez a klasszikus shoot'em up). Persze vannak apróbb segédletek, például szétlőtt ellenfeleink néha elszórnak fegyvertuningoló kockákat. De vagy van nekünk egy extraerős speciális mozgásunk is, illetve ott van az alapból használható "befogó", mely az ellenfeleket biztos sebzésre ítéli. A változatosságra sem lehet panasz, hiszen minden küldetés után egy főellenfélhez jutunk, akit megölvén újabb pályára kerülünk. Nem lesz ritka, amikor például a Föld légkörén kívül, már majdnem az űrben kell irtani a jónépet. Tipikus lövöldözős anyag, nem rossz annak, aki szereti.

Bagó Péter

70%



CRITICAL DEPTH

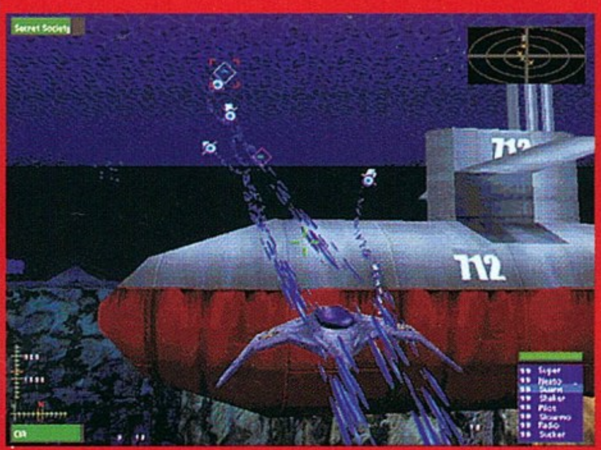
playstation



A hármas pakkból talán ez a játék üti meg leginkább azt a színvonalat, ami alapján a "kellemes" kategóriába sorolhatjuk. Borzasztóan idegesítő tud lenni, amikor kiadnak valami szemetet, csak azért, hogy ontsa a bevételt. Az más, ha valaki megdolgozik a pénzéért, és más a szabad rablás. De térjünk is rá mostani témánkra, a CRITICAL DEPTH-re, amely a tengerek mélyén játszódik. Mint víz alatti hősnek, feladatunk a teljes vízi-világ kiirtása lesz (persze csak képletesen, hiszen csak a rosszfiúkat kell eltüntetni a színről). A program egy gyönyörű és tényleg káprázatos introval kezdődik, mely után a szintén művészien kidolgozott menübe jutunk. Ezek azok a pozitívumok, melyek miatt ennyire erős százalékhoz juttattam a CD-t. A játéktér viszonylag egyszerűbb. Választásunktól függően más és más formájú vízi jármű kerülhet irányításunk alá, s különböző fegyverekkel (melyeket felszedhetünk) irthatjuk az ugyancsak bádogdobozban ülő ellenfeleinket. Érdekességképp érdemes felmenni a felszínre, ugyanis ez a részlet is valami eszméletlen szépen lett megcsinálva. Maga a játék tehát egy egyszerű lövöldözős játék, bár ritkán láthatunk ilyesmit a víz alatt. Külön érdekesség, hogy osztott képernyőn a barátunkkal (vagy ellenségünkkel) is megmérkőzhetünk a különböző cethalak és más gazfickók ellen.

Bagó Péter

72%



INDY 500

playstation

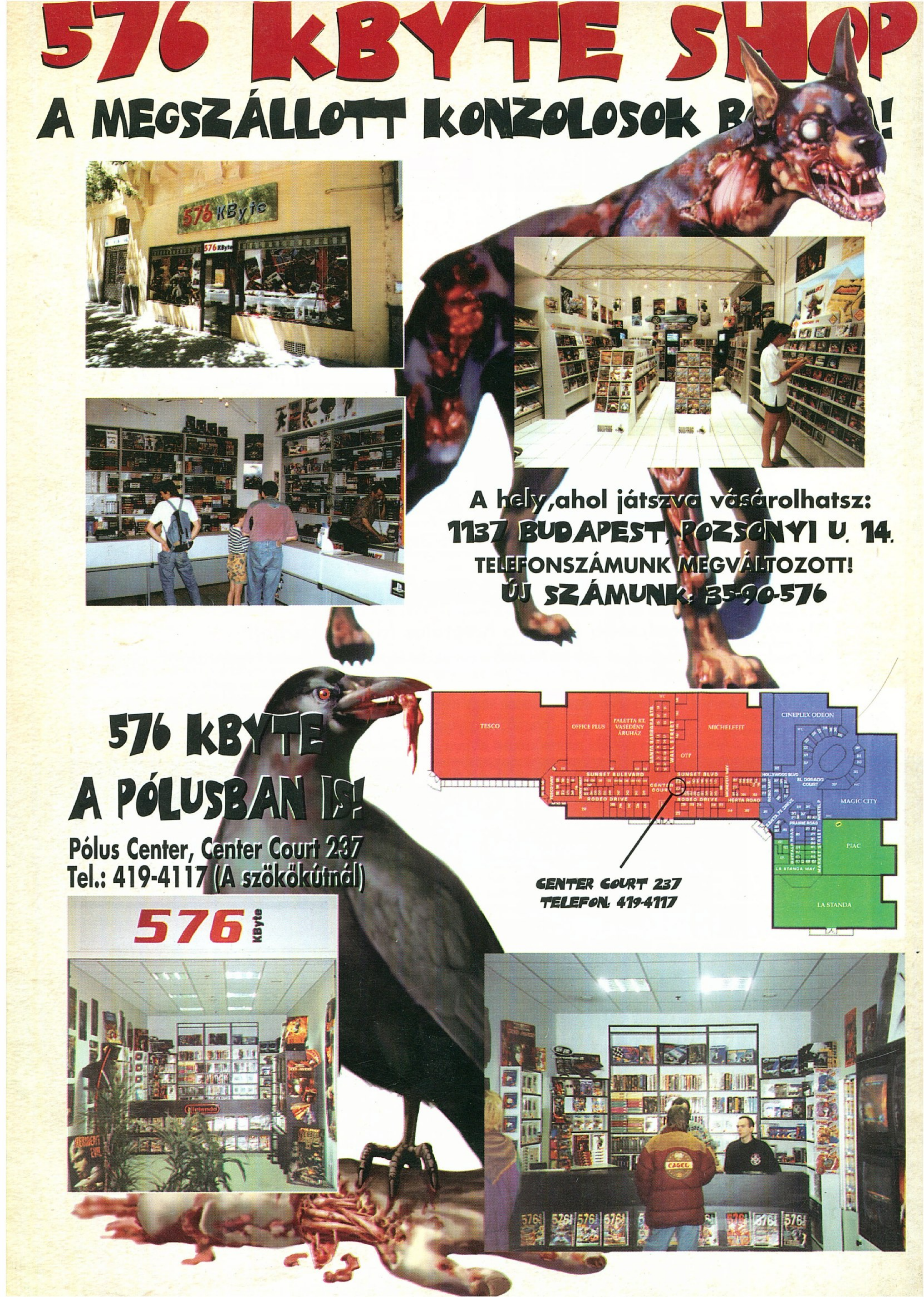


Amint megláttam ezt a játéknak nevezett valamit, erősen gondolkodóba estem, nem kéne-e bevezetni a Hónap Bukása rovatot, vagy valami hasonlót. Ez egyszerűen valami borzalom. A programban egy Indianapolis-i versenyt játszhatunk le a 3 választható pályán (micsoda mennyiség), amiből mondjuk 2-ben kanyarok is vannak. Persze az autók is elszívták a levegőt előlem (vagyis nem kaptam levegőt), hiszen mindösszesen 4 kemény darabot lehet választani. Kinézetük szerint pedig az égvilágon semmiben sem különböztek. Persze a mi esetünkben ez csak a kisebbik baj forrása lett volna. Amint megpillantottam a képernyőn ennek a játéknak nevezett valaminek a grafikáját, egy picit elszégyelltem magamat. Hogy a fenébe lehet ilyen rosszat létrehozni? A pálya kidolgozása erősen megközelíti egy kovakő IQ-ját, elképesztően ronda az a 2-3 vonal, amit odaraktak grafika címén. Legyen annyi elég, hogy a pálya kirajzolása menet közben elég gyatra, nem beszélve a hangokról, melyek aztán tényleg nevetségesek. Ezt nem vártam volna a JVC-től, még viccnek is rossz ilyet kiadni, szívből javaslom mindenkinek, hogy nagy ívben kerülje el!

Bagó Péter

30%




576 KBYTE SHOP
A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK B
!
A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576
576 KBYTE
A PÓLUSBAN IS!
Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökökútnál)
TESCO
OFFICE PLUS
PALETTA RT.
VASEDÉNY
ÁRUHÁZ
MICHELFEIT
OTP
SUNSET BULEVARD
SUNSET BLVD
RODEO DRIVE
CINEPLEX ODEON
EL DORADO COURT
MAGIC CITY
PIAC
LA STANDA WAY
LA STANDA
CENTER COURT 237
TELEFON: 419-4117
576 KByte